3 DVD

4 ЧАСА ВИДЕО; **8.5** ГБ МОДОВ
ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА

STARCRAFT 2
РЕПОРТАЖ С ПРЕЗЕНТАЦИИ

НОВЫЙ ВЫПУСК «САП»
ОТВЕЧАЕМ НА ВАШИ ВОПРОСЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

07 ИЮЛЬ

РЕКОМЕНДУ... 280 РУБЛЕЙ

СТР. 15
MEDAL OF HONOR
ПЕРЕЗАПУСК СЕРИАЛА

СТР. 58
FABLE 3
ВСЕ-ТАКИ ВЫХОДИТ НА PC

СТР. 76
BLUR
ФАЙЕРБОЛОМ ПО «ТОЙОТЕ»

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ **55** ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 10007

ТЕМА НОМЕРА

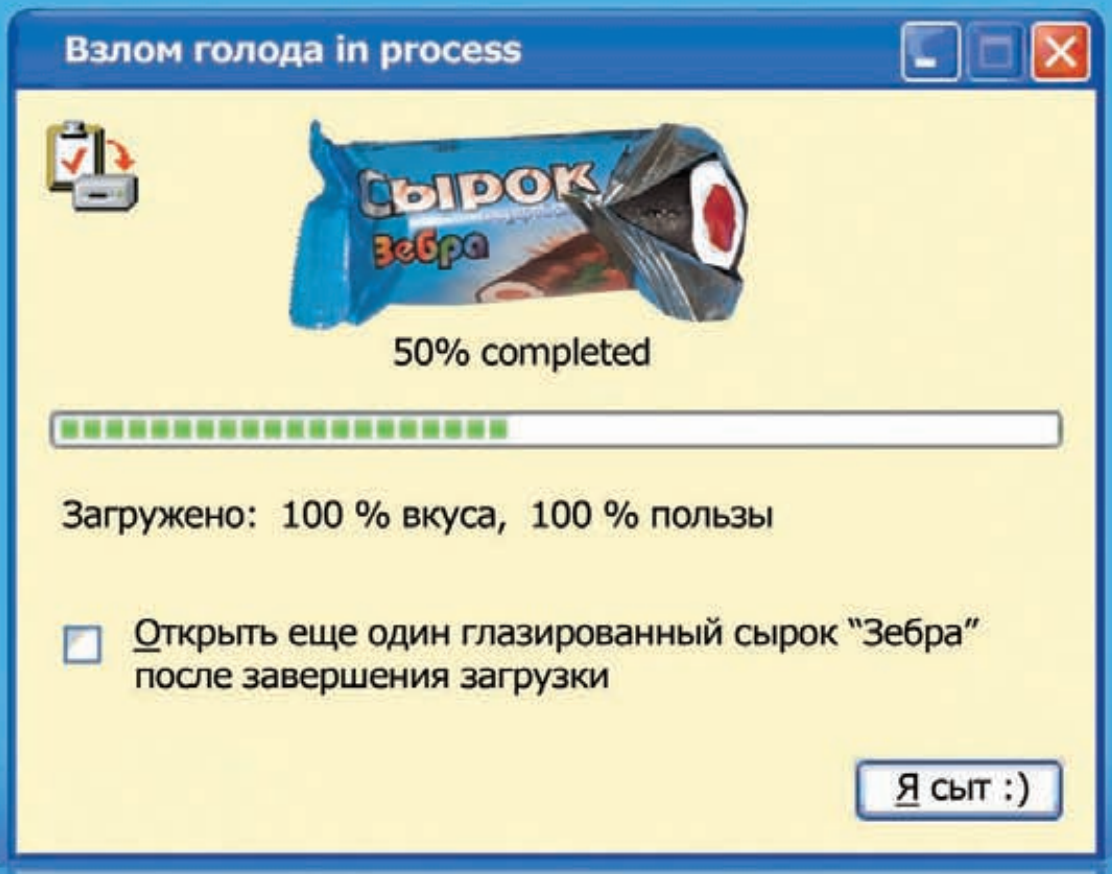
BULLETSTORM

АВТОРЫ PAINKILLER НАКОНЕЦ-ТО ВЗЯЛИСЬ ЗА НОВЫЙ БЛОКБАСТЕР

ПОСТЕРЫ: DEAD SPACE 2 PRINCE OF PERSIA: ЗАБЫТЫЕ ПЕСКИ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: XCOM ГОТИКА 4 УСКОЛЬЗАЮЩИЙ МИР

СЫРОК ЗЕБРА -
БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!



Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!

Ищи на прилавках города!

реклама

EDITORIAL

Прошедший месяц стал для нас месяцем посредственности. Нечасто бывает так, что все громкие релизы месяца, как сговорившись, проваливаются ниже восьми баллов. Alpha Protocol, Blur, новый «Принц Персии» – игры известные, ожидаемые и одинаково бестолковые. Оценить степень их падения можно, как обычно, в разделе рецензий. Тему тщетности продолжила ежегодная Конференция разработчиков игр – крупнейшее отечественное мероприятие такого рода. Конференция была полностью посвящена социальным и казуальным проектам, а разработку «больших», хардкорных дисковых игр собравшиеся дружно признали в условиях 2010 года затеей совершенно безнадежной. Проникнуться скорбным духом конференции можно в видеорепортаже на диске и в его журнальном собрате на странице 40.

Надежда пришла, откуда ее и ждали – с Запада. Ключевые сотрудники Blizzard в рамках мирового турне заехали в Москву и дали (так и хочется написать «концерт») презентацию одиночной кампании StarCraft 2 в Мемориальном музее космонавтики. Мы были, нам очень понравилось. Презентацию мы записали для вас на видео, а наши впечатления изложили на странице 38. Кстати, о видео. Те, кто смотрят нашу ежемесячную Серьезную аналитическую передачу, в этот раз могут увидеть там рабочий вариант обложки, который, к полной нашей неожиданности, значительно отличается от той обложки, что в итоге украшает наш журнал. Когда мы снимали передачу, предположить такое развитие событий никак не могли, и на видео пребываем в наивном неведении.

Что ж, хотя этот месяц для мира компьютерных игр был не особо впечатляющим, у нас большие надежды на месяц следующий. Грядет крупнейшая в мире выставка E3, а с ней – сотни любопытных анонсов и сенсационных новостей. Наш подробнейший отчет о самом главном мы опубликуем в следующем номере «РС ИГР». Ходят слухи, что нас ждет новая часть культовой компьютерной игры, предмета черной завести всех консолей, – самой Half-Life!

Но это слух. Я вам этого не говорил. Мы все выясним и расскажем, а пока – разберемся с последними пре-E3-играми. Может быть, из этого номера вы и не узнаете, что нужно покупать, но по крайней мере точно поймете, чего покупать не нужно.

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮНЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

Поиграл в новые выпуски GTA, почувствовал себя нагло обманутым: да в двух эпизодах ведь половина радиостанций общие! А я только для того в Либерти-Сити и выбираюсь, чтоб постоять в пробках да послушать какую-нибудь WKTT. Ну и Vladivostok FM былое очарование как-то подрастерял – ни тебе «Ранеток», ни «Глюкозы».

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Когда номер уже сдавался в печать, Valve опубликовали интересную картинку – знаменитую «лямбду», логотип Half-Life, и надпись «Freeman. June 14». Это значит, что уже 14 июня, до E3 и даже до поступления этого журнала в продажу, будет известно имя новой Half-Life. Я лично ставлю на то, что это будет Half-Life 3.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Онлайн, конечно, онлайном – но вот купил на днях по случаю «буковскую» сборку: первые три части «Героев меча и магии» на одном диске… и понял, что такое настоящее игроцкое счастье. Хотя годы, конечно, даром не прошли: без чит-кодов ни одну кампанию с ходу одолеть не вышло.

АЛЕКСАНДР БАРЫШНИКОВ

Летом обычно я забрасываю игры и стараюсь все свободное время проводить на свежем воздухе, а тут незадача: выходят StarCraft 2, NTW: Peninsular Campaign и Warlord DLC для Mass Effect 2. В общем, ищу морской курорт для геймеров, пляж с вайфаем is a must.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №07(79) 2010

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков, Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий, Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
И. о. директора по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru
Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «БиЛайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

РЕКЛАМА
blur
6E55 BRB
ГОНКИ ПОД НАПРЯЖЕНИЕМ
ЭЛЕКТРОШОК
МИНА
ИМПУЛЬС
МОЛНИЯ
РАКЕТА
УСКОРЕНИЕ
ЩИТ
РЕМКОМПЛЕКТ
http://www.softclub.ru
http://games.1c.ru
7
PS3
XBOX 360
PC DVD ROM
ACTIVISION.
activision.com

СОДЕРЖАНИЕ

FABLE 3. Третья часть гениальной RPG выходит на PC – и даст нам возможность управлять целым королевством. СТР. 58

BLUR. Первый в мире клон Mario Kart с лицензированными автомобилями и превосходной графикой. СТР. 76

ALPHA PROTOCOL. Долгострой и первый самостоятельный проект Obsidian наконец-то готов – но удалась ли игра? СТР. 82

PRINCE OF PERSIA: ЗАБЫТЫЕ ПЕСКИ. Принц возвращается в старом обличии. Пожалуй, даже слишком старом. СТР. 90

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Bulletstorm

НОВОСТИ
24 События индустрии
32 Чарты и релизы
34 Календарь
35 10 интересных фактов
36 Игровая карта мира

РАЗВЕДКА БОЕМ
38 StarCraft 2: Wings of Liberty

СПЕЦ
40 Конференция разработчиков игр 2010
46 Осторожно, портал открывается: История серии Portal

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
52 Галерея
58 Fable 3
62 XCOM
66 Готика 4
70 Test Drive Unlimited 2
72 End of Nations
74 nail'd

РЕЦЕНЗИИ
76 Blur
82 Alpha Protocol
86 Ускользающий мир
90 Prince of Persia: Забытые пески
92 Scourge Project: Episodes 1 and 2
94 Тропико 3: Абсолютная власть
96 2025: Битва за Родину
98 Collapse: Ярость
100 Darkness Within 2: The Dark Lineage
102 World of Battles
104 The Sims 3: Карьера
106 Alien Breed: Impact
108 Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus Package
110 Dragon Age: Начало – Хроники порождений тьмы
111 Rocket Knight
112 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
114 Дневник разработчиков: U-WARS
116 Дневник разработчиков: Мир танков

INDIE GAMES
118 Игры от независимых разработчиков

МАСТЕР ЛОУПОЛИ
124 Свиток двадцать второй

СПЕЦ
132 Я слышу голоса
136 Творчество Американа МакГи

ОНЛАЙН
142 Онлайновые новости
144 Флэш-рояль
146 Дневники World of Warcraft

148 Дневники «Властелин колец Онлайн»
152 Дневники Warhammer Online

ЖЕЛЕЗО
156 Железные новости
158 Обзор и тестирование восьми разноплановых мониторов
162 Тест колонок Harman/Kardon GLA-55
163 Тест «флэшки» Corsair Flash Voyager GTR
164 Тест нетбука Lenovo IdeaPad s10-3t
165 Тест кулера Ice Hammer IH-700B
166 Технология: SSD-накопители
167 Компьютерная грамотность
168 Конфигурация

РЕТРО
170 The Elder Scrolls 3: Morrowind
174 Bethesda Softworks: Против ветра
176 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
178 Письма

СОДЕРЖАНИЕ DVD
182 Полезные файлы на наших DVD

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
186 Сергей Думаков
188 Святослав Торик

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
190 Post Mortem

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СОДЕРЖАНИЕ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Зебра	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
1С–СофтКлаб	4 обл.
LG	3
Walt Disney	7
Merlion	29
1С–СофтКлаб	31
Mail.ru	41
Подписка ред.	89
МШЖ	113
Медиастар	113
Подписка общая	155
Журнал «Страна Игр»	169
Настроение	173
Журнал «Форсаж»	177

ИГРЫ В НОМЕРЕ

2025: Битва за Родину	96
Alien Breed: Impact	106
All Points Bulletin	19
Alpha Protocol	82
Blur	76
Bulletstorm	8
Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus Package	108
Collapse: Ярость	98
Crysis 2	14
Darkness Within 2: The Dark Lineage	100
Dead Space 2	17
DeathSpank	18
Dragon Age: Начало – Хроники порождений тьмы	110
End of Nations	72
Fable 3	58
Medal of Honor	16
nail'd	74
Need for Speed World	22
Post Mortem	190
Prince of Persia: Забытые пески	90
Rocket Knight	111
Scourge Project: Episodes 1 and 2	92
Shank	19
Star Wars: The Old Republic	21
StarCraft 2: Wings of Liberty	38
Test Drive Unlimited 2	70
The Elder Scrolls 3: Morrowind	170
The Sims 3: Карьера	104
U-WARS	114
Warhammer Online	152
World of Battles	102
World of Warcraft	146
XCOM	62
Властелин колец Онлайн	148
Готика 4	66
Мир танков	116
Тропико 3: Абсолютная власть	94
Ускользающий мир	86

КРИ 2010. Мгла, накрывшая отечественную игровую индустрию, кажется, рассеялась: в живых не осталось никого. СТР. 40

СКАЗКИ АМЕРИКАНА МАГКИ. История проектов очень своеобразного игрового дизайнера из США. СТР. 136

МАСТЕР ЛОУПОЛИ. Мастер Лоуполи расскажет, как правильно провести текстурирование модели и как нарисовать хороший концепт-арт. СТР. 124

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛИСЬ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ВЫ УЗНАЕТЕ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если вам интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они вам тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★

На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Замечательный проект. Необычный, интересный. Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Произведение искусства. Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Вы прочитали рецензию в журнале? Тогда скорее вставляйте диск в привод и запускайте видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Это отличный шанс самому попробовать игру.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и общую увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Но все равно обязательно прочитайте рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

НЕПРЕВЗОЙДЕННОЕ КАЧЕСТВО, УТОНЧЕННЫЙ ДИЗАЙН

Уникальные мультимедийные продукты Harman/Kardon вышли на новый уровень. GLA-55 – акустика для компьютеров, iPod и других аудиоустройств обладает звучанием класса Hi-Fi. Портативная полнофункциональная система Go+Play позволяет наслаждаться качественным звуком, где бы Вы ни находились. Колонки SoundSticks II удостоены награды за мощное звучание и оригинальный дизайн. Обратитесь к дистрибьютору Harman/Kardon в России или посетите русскоязычный сайт www.harman-home.ru и узнайте больше о технологиях, украшающих жизнь.

harman/kardon®
Designed to Entertain™

MMS За информацией о ближайшем дилере продукции Harman Kardon в России обращайтесь – ЗАО «Фирма «ММС». Тел.: (495) 788 1700; www.mms.ru, www.harman-home.ru; e-mail: mms@mms.ru
Розничная торговля в интернет-магазине www.harmanshop.ru Тел.: +7 (495) 788 4523; +7 (495) 788 4524; Телефон «Горячей линии» службы Технической Поддержки – 8-800-333-0323 (звонок по России бесплатный).

H Harman International © 2010 Harman International Industries, Incorporated. Все права защищены. Harman Kardon – зарегистрированная торговая марка Harman International Industries, Incorporated.

Реклама

Автор:
Анатолий Сонин

ПИСЬМА ИЗ АНГЛИИ

МЫ ПРОБУЕМ НОВИНКИ ELECTRONIC ARTS НА СПЕЦИАЛЬНОМ ПРИЕМЕ В ЛОНДОНЕ

МОСКВА-ЛОНДОН: ТРИ ЧАСА ПОЛЕТА, ТРИ ЧАСА РАЗНИЦЫ ВО ВРЕМЕНИ, ДРУГОЙ МИР. ИЗ АЭРОПОРТА – НА ЧЕРНОМ ТАКСИ. ГОСТИНИЦА – РЯДОМ С ГАЙД-ПАРКОМ. ГОРОД-МУЗЕЙ: ЧТО В ЦЕНТРЕ, ЧТО НА ОКРАИНАХ ОЩУЩАЕТСЯ ВЕЛИЧИЕ БРИТАНСКОЙ ИМПЕРИИ. СРАЗУ ПОНИМАЕШЬ, ПОЧЕМУ ЛОНДОН МНОГИЕ ГОДЫ ОСТАЕТСЯ КУЛЬТУРНОЙ СТОЛИЦЕЙ ВСЕЛЕННОЙ: БУКИНГЕМСКИЙ ДВОРЕЦ, БИГ БЕН, ТАУЭРСКИЙ МОСТ, ТРАФАЛЬГАРСКАЯ ПЛОЩАДЬ... ЛИЦА НЕИЗМЕННО ИНТЕЛЛИГЕНТНЫЕ: В ПОДЗЕМКЕ ВСЕ ЕДУТ, ЕСЛИ СУДИТЬ ПО ВИДУ, КАК МИНИМУМ В ПАРЛАМЕНТ. НА ПЛАТФОРМАХ РЕКЛАМА МЮЗИКЛОВ, КНИГ, ГАЛЕРЕЙ И НОВЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ АЛЬБОМОВ – ВЕСЬМА ПРИЛИЧНЫХ, КСТАТИ. НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ НА ПРОГУЛКИ ПО ВЕСТМИНСТЕРУ И ОКРЕСТНОСТЯМ, ОДИН ДЕНЬ НА ЗНАКОМСТВО С НОВЫМИ ИГРАМИ ОТ ELECTRONIC ARTS. ЗНАКОМСТВО ПРОХОДИТ В ОТДЕЛЬНОМ ЗДАНИИ, СПЕЦИАЛЬНО ОБУСТРОЕННОМ ДЛЯ ПОКАЗА, – ПРИБЫВАЕМ ТУДА УТРОМ, УЕЗЖАЕМ ВЕЧЕРОМ, НА ВСЕ ПРО ВСЕ ПОЧТИ ЦЕЛЫЙ ДЕНЬ.

BULLETSTORM 1

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** People Can Fly
- **ИНТЕРНЕТ:** www.bulletstorm.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

Звездой демонстрации стал Bulletstorm, вторая крупная игра People Can Fly после Painkiller. За последние годы в студии поменялось очень многое (почитайте их историю в интервью), но игры команда делает все такие же яркие и удалые.

Правда, уже не безбашенно-глупые: теперь геймеры требуют умных, сюжетных игр, и разработчики готовы услужить. На дворе двадцать шестой век, человечество образовало так называемую конфедерацию планет. Главный герой, Грэйсон Хант, работает на секретную государственную организацию Dead Echo, которая следит за сохранением мира в этой конфедерации. Мира любой ценой – иногда ради него приходится убивать. Уже в начале игры мы узнаем, что лидер отряда генерал Серрано использует нас в своих собственных грязных целях. Выведав его тайну, герой, конечно, не хочет больше работать в Dead Echo, но и отпустить его так просто не могут – он слишком много знает. Нас признают предателем и направляют за нами всю армию конфедерации. Чтобы как-то выжить, Грей и его приятель Иси становятся пиратами, в результате чего за их голову назначают вознаграждение еще больше. И теперь у нас на хвосте не только армия, но и все охотники за головами во вселенной. Игра, правда, начинается не здесь, а пораньше – в прологе мы еще состоим в Dead Echo, работаем как хладнокровный лидер команды профессионалов. Потом случается вышеописанный сюжетный поворот и игра прыгает на десять лет вперед – когда наши пираты уже опустились на самое дно. Они теперь пьют, матерятся при каждом удобном случае и мечтают отомстить бывшему начальнику. Вскоре такая возможность предоставляется: Грейсон натыкается на корабль конфедерации Юлисис, на борту которого как раз может находиться Серрано. В приступе пьяного безумия наш герой таранит огромное судно и вместе с ним падает на планету неподалеку – здесь и начинается основная часть кампании. Теперь мы пытаемся понять, есть ли на планете наш генерал и как мы ему собираемся мстить, а заодно изучаем историю, связанную с напарником, Иси.

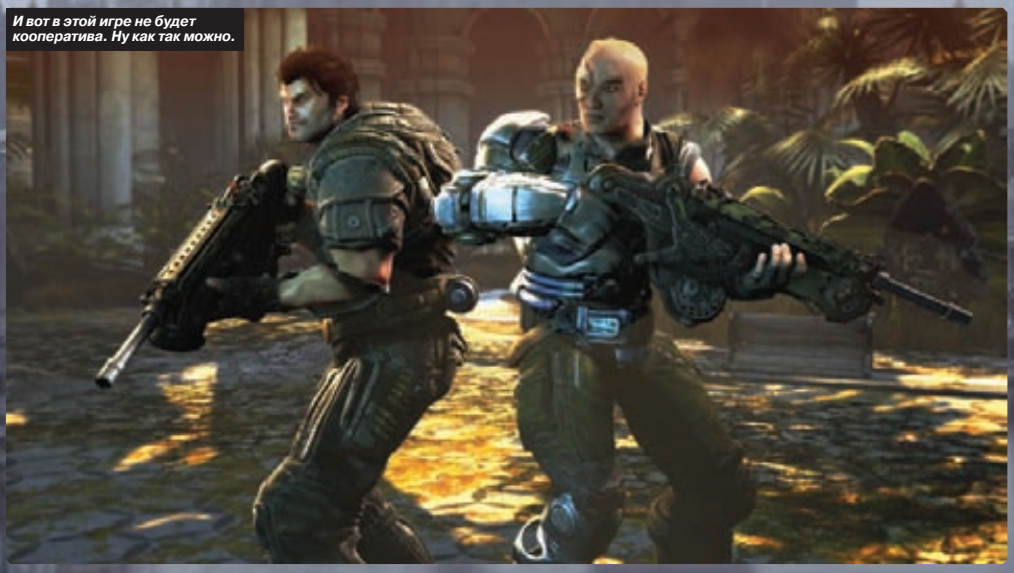
И вы бы никогда не подумали, что у игры есть такой богатый сюжет, если бы просто посмотрели на нее в действии. Потому что на экране творится безумие уровня Duke Nukem 3D, простите за старомодное сравнение. Наш герой носится по тропикам как стихийное бедствие, стреляет, взрывает, сигает, делает подкаты, которые длятся, кажется, целую вечность, использует свой волшебный кнут и пинает красные бочки в сторону врагов и врагов в сто-

рону красных бочек. И все он это делает со смаком, потому что за этот самый смак хорошо платят.

Видите ли, каждое убийство в Bulletstorm оценивается в баллах. Просто застрелить человека – это скучно, оставьте это для Modern Warfare 2. Другое дело, например, выстрелить врагу в пах, а потом, пока он корчится в агонии, новоиспеченного инвалида обезглавить – называется такое комбо, кстати, «mercy», пощада, то есть. Или подбросьте врага в воздух мощным пинком и расстреляйте его в полете.

Но самые интересные комбинации требуют применения фирменного аксессуара Грейсона, энергетического кнута. Он, кстати, как и все прочее оборудование героя, будет прокачиваться за счет этих самых «очков убийств». Так вот, на низких уровнях кнут этот может легонько подбросить врага вверх и подвесить его в воздухе – там работает какая-то хитрая технология по локальному замедлению времени. На следующем уровне прокачки похожий трюк действует уже на зону – то есть в полет отправляются сразу несколько врагов, а заодно и красные бочки, если они оказались рядом (а они всегда где-то рядом). И пока посиневший от атаки противник болтается в небе, вам открывается еще больше возможностей для издевательств. Можете, например, обмотать его гранатами, а потом пнуть тушку в направлении ближайшего плотоядного растения. Ах да, на здешней планете есть плотоядные растения и гигантские кактусы – очень удобные ловушки для преумножения комбо-очков. И – опять ах да! – у Грейсона будет очень необычный арсенал, в состав кото-

Хэдшот – это по меркам Bulletstorm очень и очень банально.



И вот в этой игре не будет кооператива. Ну как так можно.

рого входят, например, липкие гранаты на цепи. Ими можно обматывать одного или сразу несколько врагов, даже небольшие укрытия – одним концом цепь прилепляется к фасаду этого укрытия, другим огибает конструкцию и оказывается перед самым носом противника. И бог его знает, какие еще трюки с этим подрывным лассо можно придумать. Полный список орудий пока держат в секрете, но арсенал должен выйти внушительный.

У героя, ко всему прочему, будет два напарника – одним из них окажется упомянутый уже киборг Иси, другим станет безымянная пока девушка. Функция у этих помощников сомнительная: кооператив не обещают, никак управлять товарищами, вроде бы, нельзя. Они, видимо, просто ходят и подчищают за вами оставшихся злодеев. Ну и ввязываются в неприятности, конечно, – на показанном нам уровне Грейсон и его анонимная подруга отправляются вызволять из передряги Иси. Надо сказать, персонажи тут весьма... колоритные: если хоть одно предложение осталось без матерного слова или без какой-нибудь пошлости, значит, сценарист схалтурил. И вновь все напоминает о временах Дюка, земля ему пухом. Так вот, отстреляв аборигенов и уклонившись от гигантских плотоядных растений, наши герои к Иси все-таки приходят. Точнее, к тому, кто его охраняет – гигантскому зеленому боссу, который норовит героя то слопать, то щупальцами раздавить. А у нас ответ простой – стрелять, традиционно, в большие светящиеся штуки на монстре. Выглядит бой совершенно феерично: чудище переползает и дергается как живое, анимировано оно великолепно, графика кажется прекрасной. А ведь это Unreal Engine 3, движок уже не такой и новый. После затяжного боя главарь падает замертво, а демонстрация заканчивается. Если честно, ожидал я увидеть что-то намного более... обычное – уж извините, с таким-то названием на оригинальность претендовать глупо. Игра, меж тем, показалась очень и очень интересной: это безбашенный шутер, который попытались – и, кажется, смогли – узаконить. Вы знаете, зачем надо стрелять врагу в пах, – это важно для прокачки. И это все меняет.

Энергетический кнут «замораживает» врагов в воздухе. А дальше пинай их и расстреливай на здоровье.

Если зажать кнопку стрельбы, можно выпустить испепеляющий луч с вот таким вот эффектом.

ЭДРИАН ХМЕЛЯЖ (ADRIAN CHMIELARZ)

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИРЕКТОР BULLETSTORM

? Расскажите, как изменилась ваша студия со времени релиза Painkiller.

Ну, году в 2006-м мы начали думать над новым проектом. Тогда уже появилось нынешнее поколение консолей, и нам очень хотелось с ним поработать, но движок к этому был не готов. Ничего не оставалось – мы связались с Epic, чтобы лицензировать движок у них. Как раз на Unreal Engine 3 мы и сделали демку грядущего проекта, которую потом собирались показать издателям. Но сначала мы решили спросить мнение самой Epic. А нам ответили «Замечательно, никому про это не говорите». И после этого Epic начали нас испытывать на прочность – мы для них сначала сделали карты Gears of War, а потом портировали игру на ПК. Прошел почти год, и Epic наконец нас признали. Подход у них очень либеральный – они вкладываются в нашу студию, а уж что делать с деньгами, мы должны им рассказывать сами. Свобода полная, никто не нажимает. Ну, все знают, что мы те еще психи, поэтому от нас и ждали чего-то вроде Painkiller – мы придумали Bulletstorm. Epic без всяких проблем игру одобрил, мы собрали демо и поехали с ней в Лейпциг, дело было в 2007 году. Там игру посмотрели издатели, и среди них как раз была Electronic Arts. Демо, на самом деле, довольно сильно отличалось от нынешней игры – там, например, был вид от третьего лица. Но суть примерно та же.

? А почему вы назвали игру Bulletstorm? Ведь есть куча похожих названий – Motorstorm, Storm Rising, Bullet Witch. Почему бы не придумать чего-то пооригинальней?

Мы много всего перепробовали... Вообще такие названия в индустрии часто встречаются – вот, например, новый консольный шутер от автора Black: я до сих пор не помню, как он называется (смеется). А у нас дело было так: название я придумал года два назад. Оно мне понравилось, потому что на польском языке звучало очень круто. На английском, в принципе, тоже ничего – вот с Painkiller все было намного хуже, я с ним вообще ошибся. Я подумал: «Pain! Killer! Что может быть круче?» А потом выяснилось, что painkiller – это такое лекарство. Я был просто в шоке (смеется). (Прим. ред: painkiller переводится как «обезболивающее», по отдельности слово pain – «боль», killer – «убийца»). Но закончилось все нормально – у Judas Priest есть песня Painkiller, поэтому слово все равно крутое. А с Bulletstorm мы целый год пытались придумать название поинтересней, но никто так ничего и не выдал. Не могу сказать, что название самое лучшее на свете, – просто мы сами уже к нему привыкли, и менять желания не было. И в целом Bulletstorm функцию свою выполняет: звучит слово хорошо, суть передает и показывает, что у нас игра немножко безумная. Мне кажется, скоро люди к нему привыкнут и все будет нормально.

? Мы еще по демонстрации поняли, что игра безумная. А что со сценарием? Для него вообще останется место?

Да, сюжет играет огромную роль. Вот в Painkiller история была совершенно идиотская, без всякого смысла. Но получилось, конечно, весело (смеется). А тут смысл необходим. У нас ни одного случайного врага не будет – все обосновано в сюжете. Вы и сами в демонстрации видели, как часто герои между собой переговариваются и что-то обсуждают.

? А можете рассказать о планете из Bulletstorm? Что на ней вообще про-

Самый смак – это одного и того же врага побить, подстрелить, ударить током и поджарить. Вот уж сколько очков за такое можно получить.

исходит? Откуда все эти вооруженные люди?

А это такая вторая прослойка нашего сюжета – у планеты, на которую вы упали, есть свой секрет. Это как Дубай будущего: все в золоте, вокруг небоскребы. Возникает вопрос: почему же тут никого нет, почему все разваливается? И что это за дикари вас атакуют, откуда у них современное вооружение конфедерации? Если вы будете внимательно играть, вы разгадаете загадку этого мира. Но открытым текстом ничего говориться не будет и, просто слушая сюжетные диалоги, секрет вы не раскроете. Взять, например, начало нашей демо: если остановиться и поглядеть по сторонам, можно увидеть постеры в духе «7-я зона эвакуации – направо». И на основе таких наблюдений вы можете составить полную картину произошедшего.

? А вписываются ли в ваш сюжет система очков и безумный энергетический кнут героя? Или вы никак их не объясняете?

Нет, в сюжете они играют очень важную роль – и кнут, и система подсчета очков. У нас было два варианта: либо сделать вид, что это некие элементы геймплея, которые не нуждаются в объяснении, либо тесно привязать их к сюжету. Мы выбрали второе – если аргументировать какой-то навык не получается, мы попросту не будем его использовать.

? А что насчет напарников? Кооператива нет, приказов раздавать нельзя. Зачем они тогда вообще нужны?

Они, конечно, играют важную роль в сюжете: у нас не всю кампанию надо тупо расстреливать врагов. Плюс они банально увеличивают масштаб боя и разбираются с теми противниками, про которых вы забыли. Функций у них много. Сложней всего было сделать этих напарников эффективными. Если они слишком слабые, они начинают просто глупо смотреться – ну нельзя с одним солдатом стреляться по пять минут. Если же они слишком сильные, они могут действовать геймеру на нервы. Представьте: вы уже взяли врага на мушку, думаете, вот сейчас будет хэдшот, и тут – бам – противника убивает ваш напарник, ну что ты будешь делать. Так что очень сложно было сделать правильный баланс, но в итоге у нас получилось как раз то, что нужно.

? А могут ли напарники участвовать в наборе очков? Может ли, например, ваш компаньон начать комбо, которое закончите уже вы?

Мы пробовали этот подход, но ничего хорошего не вышло. Скажем так: ИИ у нас хороший, но человеческий мозг намного умней. Поэтому таких кооперативных действий с напарником совсем немного.

? Какую роль вообще играют очки? Это только опыт или же они используются и для подсчета результатов в конце уровней?

Ответственный выбор: куда толкнуть врага, обернутого гранатами? На кактус, на растение-людоеда или на другого бойца сзади, чтобы они подорвались вместе?

Вы сможете, конечно, сравнивать свой прогресс с результатами других игроков – очки будут подсчитываться и отображаться. Но вообще они служат в первую очередь для открывания разных крутых штук – апгрейдов оружия и приемов разных. Но про это я пока говорить не могу.

? Расскажите про движок – какую версию вы используете, что в ней было особо интересного?

Вообще, Unreal Engine 3 очень сильно изменился со времени релиза. Epic могли бы его сейчас называть, я не знаю, Unreal Engine 7. Движок обновляют четыре раза в год, и каждый раз нам присылают новую версию, поэтому там много всего интересного. Но если надо выделить что-то одно, то пусть это будет система Lightmass, которая совсем недавно в движке появилась. Без нее нам приходилось расставлять по уровням кучи искусственных источников света, а новая система, грубо говоря, эмулирует реальный свет. Мы просто говорим ей: «солнце – вон там», а остальное делается автоматически. Хотя, если честно, на скриншотах эту разницу почти не увидеть. Она заметна, скорее, в действии, в каких-то крошечных мелочах, которые в итоге составляют очень правдоподобную картину. Между нами говоря, это революционная система освещения для движка.

CRYSIS 2

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek
- **ИНТЕРНЕТ:** crysis.ea.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2010

Корейцев в Нью-Йорк не завезли, поэтому отстреливаем мы бойцов из корпорации CryNet, создавшей, между прочим, нанокостюм.

Про Crysis 2 мы писали уже много, а потому от презентации Нэйтана Камарилло (интервью с которым можно прочитать в прошлом номере) ничего нового не ожидали – тем приятней был сюрприз. Но о нем чуть позже, сначала вспомним давно известное: с окончания оригинальной истории прошло три года, пришельцы прилетели захватывать Нью-Йорк, мы отбиваемся и делаем это в новом нанокостюме. Nanosuit 2.0 хвастается свежими режимами работы, но все они являются, по сути, переработкой старого материала. Что раньше, что сейчас режимы эти помогают игрокам становиться снайпером, охотником-невидимкой, штурмовиком или, ну, рекордсменом по бегу – просто теперь организовано это иначе, поудобней.

Так вот, хотя мы были вооружены всеми этими знаниями, презентация нас очень даже удивила. Самой неожиданной оказалась банальность: графика от перехода на консоли нисколько не пострадала, она такая же здоровская, как и в первой части. И нам, прошу заметить, показывали версию для Xbox 360. Демонстрация только начинается, а уже становится понятно, что разработчики не соврали и про «вертикальный геймплей»: герой появляется на энном этаже небоскреба, прыгает через пробитую стену на крышу соседнего здания, там из снайперской винтовки расстреливает злодеев на улице внизу. Возвращается ключевое ощущение оригинального Crysis: чувствуется, что игровой мир для тебя как песочница, что врагов – как солдатиков – можно убивать и так, и эдак, в зависимости от настроения. Но на этом уровне по плану идет не все: после короткой перестрелки герой обнаруживает себя в сюжетном ролике, где его хватают и уносят в штаб местные солдаты. Тут демонстрация прерывается – говорят, сценку нам показать не могут, в ней спойлеры. Когда возвращаемся к игре, нас уже тащат обратно на улицу. Здесь происходит классический для Crysis сюжетный поворот: с неба сыплются корабли пришельцев, по улицам рассеиваются сами инопланетяне – на этот раз они вполне себе двуногие, с руками и оружием в них. В разгар логично последовавшего боя демонстрация закончилась. Подведем итог: свобода выбора – на месте, передовая графика – там же, разрушаемый мир – пока под вопросом. У нас на глазах много чего взрывалось и отваливалось, но все эти события были, кажется, заскриптованы. А пулемет героя только и мог, что крошить мелкие укрытия да бить стекла в домах. Посмотрим, как все это будет работать в финальной версии.

Обратите внимание на расплавленное здание сзади – теперь агрегаты пришельцев именно что нагревают окружение, а не замораживают.

MEDAL OF HONOR 3

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA LA, EA DICE
ИНТЕРНЕТ: www.medalofhonor.com
ДАТА ВЫХОДА: конец 2010

Чтобы не томить и не откладывать, проведу сравнение с Modern Warfare 2 в первом же предложении: действительно, очень-очень похоже. Это первая игра Medal of Honor, события которой развиваются не только в наши дни, но и в современном конфликте – в Афганистане. И потому не странно, что новинку легко спутать с творениями Infinity Ward (или кого теперь?). Удивляет, скорее, что свой уникальный оттенок у игры остался. Частично «уникальность» эта заключается в аляповатой анимации и мутноватых текстурах. Но если изменить масштаб и от мелких деталей перейти к картине глобальной, козыри отправятся в руки Medal of Honor – уровни тут куда более размашистые, чем в Modern Warfare, а свободы на них иной раз дается подозрительно много. Мне, правда, показалось, что ИИ врагов к такой свободе не совсем готов – они порой прячутся не с той стороны укрытия или, например, бегают взад-вперед и не могут решить, куда пойти. Впрочем, это ранняя версия и такие вещи как раз могут исправить. Давайте лучше о хорошем, о кампании. Она будет составлена из заданий двух типов, и нам показали оба. На первых вы играете в роли элитного бородатого бойца Tier 1 с обложки, на других – как обычный рейнджер американской армии. Первый тип уровней, если верить тому, что видели мы, будет походить на снайперские и разведывательные задания из Modern Warfare. Точно так же двигаетесь в составе небольшой группы, следуете всем указаниям командира вплоть до «спрятаться за этим камнем» и «лечь под тем кустом», ни на метр не отходите от тропинки и даже с врагами разбираетесь централизованно, в рамках скоординированных групповых убийств. По приказу наводитесь на первого злодея слева, по приказу стреляете, по приказу добиваете остальных. Свободы никакой, зато красиво и увлекательно. Думается, не все миссии за оперативников будут настолько линейными, но что мы видели, о том и говорим. На заданиях рейнджеров все, наоборот, в меру старомодно. Локации побольше, ходи себе и зачищай территорию, как душе угодно, а скрипты остаются только в сюжетных местах. При этом два типа миссий будут забавным образом переплетаться: элитные оперативники могут, например, зачищать территорию, которую затем окончательно ровняет с землей отряд рейнджеров. Пока Medal of Honor выглядит чуть менее «блокбастерной», чем ее главный конкурент, но у игры есть свой характер, и аудиторию она найти должна. И, к тому же, мы пока ничего не знаем о ее мультиплеере, который собирают в студии DICE, прославившейся с Bad Company 2.

В одиночку бегать не придется: на обоих показанных уровнях персонажу помогали еще трое бойцов.

Это не афганцы, как можно подумать, а те самые оперативники Tier 1. Чтобы походить на местных боевиков, они даже специально отращивают бороды.

А еще в игре будет транспорт – не только наземный, но и воздушный.

DEAD SPACE 2 4

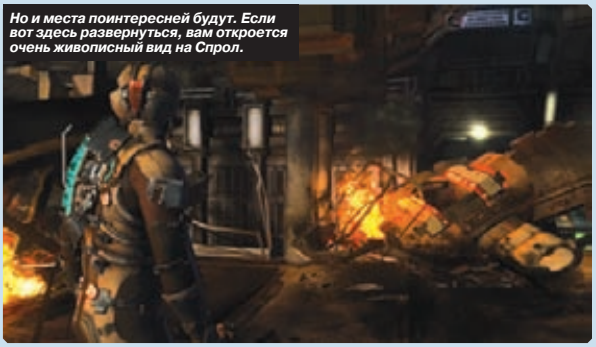
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Visceral Games
ИНТЕРНЕТ: deadspace.ea.com
ДАТА ВЫХОДА: начало 2011

Как раз этих младенцев с распухшими животиками и можно использовать в виде живых бомб – только сначала им надо отстрелить конечности. Мы тоже не знаем, куда смотрит ESRB.

Для начала – ура! Electronic Arts официально объявила, что Dead Space 2 выходит на ПК – мы уж волноваться начали. Впрочем, стоило ли так переживать? Из всех проектов, показанных на мероприятии, Dead Space 2 меня впечатлил, как ни странно, меньше всех. Не потому, что игра плохая – она выглядит очень даже приятно. Просто никаких сумасшедших изменений в старом геймплее не видно. Dead Space такой же, как и раньше, но с новыми локациями, монстрами и оружием. Кто-то этому будет рад, для кого-то другого это будет, наоборот, повод воздержаться от покупки. Уж не знаю, в каком лагере состоите лично вы. Хотя, признаться, разработчики постарались угодить и ненавистникам сериала: теперь бои стали чуть динамичней, Айзек движется быстрее, хоррор-уровни сменяются этапами с бодрыми перестрелками. Причем в плане боев все действительно неплохо: мелкие детали локаций теперь красиво крошатся под пулями, телекинез стал удобней и быстрей (а значит, и полезней в драках), оружие появляется весьма оригинальное – например, одна новая пушка пуляет копьями, которые могут не только пригвоздить врага к стене, но также пропустить через него электрический разряд или даже поджечь неприятеля. Но еще важней, пожалуй, смена сеттинга – теперь события развиваются на станции Спрол, расположенной на спутнике Сатурна. Тут будут не только серо-коричневые коридоры, но также гражданские больницы, школы и магазины. Мы видели космический город лишь издалека, но смотрелся он очень хорошо.

DEAD SPACE ТАКОЙ ЖЕ, КАК И РАНЬШЕ, НО С НОВЫМИ ЛОКАЦИЯМИ, МОНСТРАМИ И ОРУЖИЕМ. КТО-ТО ЭТОМУ БУДЕТ РАД...

Что мы там говорили про темные коридоры? Нет, они все-таки продолжат составлять большую часть игровых локаций.



Но и места поинтересней будут. Если вот здесь развернуться, вам откроется очень живописный вид на Спрол.

Общаться с местными жителями Айзек станет лично – он сможет поднимать «забрало» шлема и без проблем болтать. Жаль, в нашей демонстрации ничего такого не было, у нас герой просто крошил новых некроморфов: сталкеров, юрких чудищ, напоминающих волков, кроулеров, маленьких подрывных монстриков, которых при желании можно превратить в живую гранату, и цисты, органические наросты на земле и стенах, которые плюются бомбами.

В финальной игре обещают также возможность летать в невесомости, но мы за весь показ оказались в этом состоянии лишь один раз – когда Айзек выбил стекло на станции и разгерметизировал помещение. В дыру тут же засосало всех некроморфов – чтобы не вылететь в прекрасное далеко самому, герою пришлось прицелиться и выстрелить в кнопку, закрывающую аварийный шлюз. Кстати, очень эффектный, пускай и опасный способ разбираться с группами. Так что хоть показ и не слишком впечатлил, но самое интересное из грядущей игры нам лишь предстоит увидеть.

DEATHSPANK 5

ЖАНР: Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
ИНТЕРНЕТ: www.deathspank.com
ДАТА ВЫХОДА: не анонсирована

Между показами больших игр для взрослых людей нас периодически выводили в зону с развлечениями попроще – тут были в основном скучные DLC, но нашлись и два проекта совершенно замечательных, которые я, конечно, затискал до смерти. Первым из них был DeathSpank – это новинка от Рона Гилберта, создателя Monkey Island. Не квест вовсе, а скорее экшн-RPG, хотя и от адвенчур тут самое главное осталось – смачные, смешные диалоги. Хотя стоп – сначала я должен вам объявить, что ПК-версию игры недавно заморозили, поэтому в «дате выхода» у нас и стоит «не анонсирована». Меж тем сами разработчики верят, что на компьютерах игра однажды появится, поэтому мы о ней и пишем. Так вот, главный герой, имя которого вынесено в заглавие, отправляется на поиски Артефакта. Дэфспэнк не знает, что это за Артефакт и зачем он нужен, но протагонист наш резонно решил, что ему, как герою, без артефакта никак не обойтись. Тут история и начинается – мы попадаем на открытую и в меру большую карту, ищем квестодателей, отправляемся убивать сначала куриц, потом всяких гоблинов и слизней. Звучит традиционно, но играется очень странно, будто бы это не RPG, а на нее пародия.

Мир игры, как видите, округлый. А если быть точным, он в форме рулона – вверх и вниз карта свободно прокручивается, а вбок нет.

Для тех, кто еще не понял: DeathSpank не стоит воспринимать слишком серьезно.

Во-первых, квестодатели – они люди как на подбор сумасшедшие, да и сам герой немного не в себе. Все диалоги получаются идиотскими, смешными и, в общем-то, замечательными, но похожи они скорее на бестолковые разговоры в квесте, а не на прагматичную раздачу заданий из RPG. Во-вторых, открытая и в меру большая карта – она хоть и открытая (и в меру большая), но довольно узкая и линейная, а потому ни на секунду не отпускает ощущение, что играешь не в RPG, а в глуповатый экшн. В-третьих, бои – они проходят в реальном времени и никакой тактики не подразумевают. Вы заранее развешиваете на кнопки удары разным оружием (до четырех атак в одном комплекте), а потом лишь давите клавиши как попало – меч, топор, магический прием, все работает примерно одинаково. Получается не клон Diablo, а какой-то аркадный батн-мэшер: враги мрут по несколько штук в секунду, из всех высыпается золото и выщелкиваются очки опыта. Ну да и бог с ним, пусть будет экшн, зато он и правда смешной, оригинальный и веселый – играется здорово, хотя и не так, как мы ожидали. Плюс DeathSpank на вид прекрасный – совмещение объемной и плоской графики явно удалось на славу.

До таких городков мы не дошли: на ранних локациях все квестодатели стоят поодиночке, у своих маленьких домиков.

SHANK 6

Второй интересный проект в зоне безделушек – двумерный платформер Shank. Примечательна игра двумя вещами: прекрасной анимацией и сумасшедшим арсеналом героя. Протагонист по нажатию одной кнопки рассекает воздух ножом, по нажатию другой наносит молниеносный удар бензопилой, третьей – стреляет из пары пистолетов, причем одновременно дают палить сразу по двум врагам в разных концах экрана. Играть в Shank одно удовольствие – так тут естественно переключаешься между орудиями, так приятно глядеть на элегантные движения героя и на то, как плавно соединяются в комбо пистолеты, бензопила, нож и гранаты. Смотрится, простите за пошлость, как мультфильм. Жаль, по одному показанному уровню ничего больше сказать и нельзя. Приемы у героя отличные, осталось понять, можно ли на них одних построить полноценную игру.

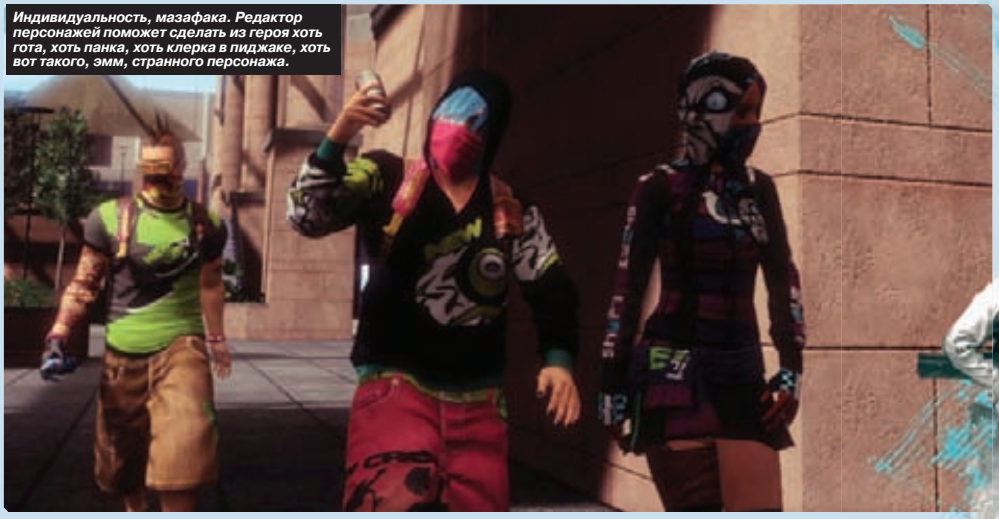
Уровни строятся, как в старинных beat'em up: пока всех врагов на экране не зачистили, дальше не пускают.

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Klei Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.shankgame.com
ДАТА ВЫХОДА: лето 2010

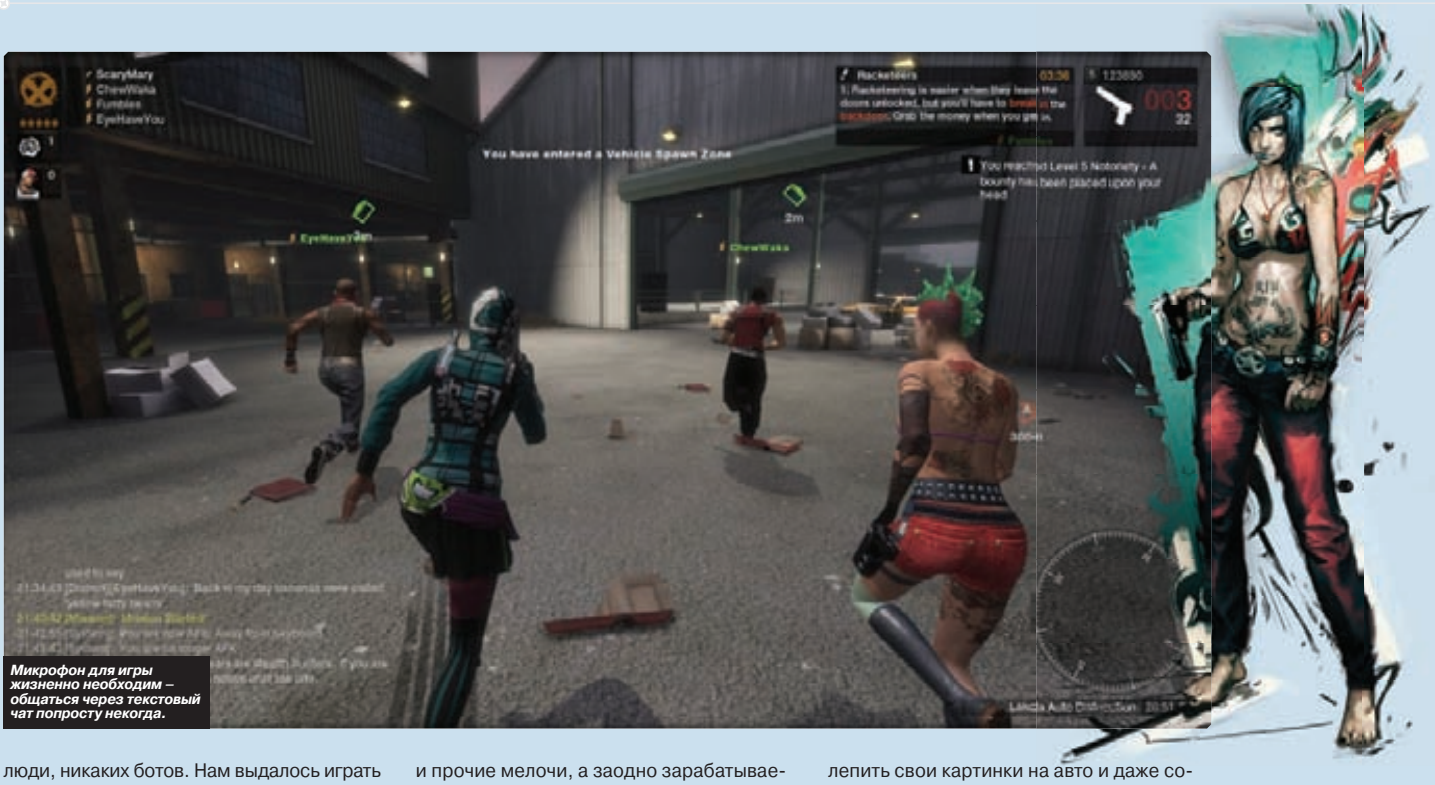
ALL POINTS BULLETIN 7

ЖАНР: MMO/Racing/Action
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Realtime Worlds
ИНТЕРНЕТ: www.apb.com
ДАТА ВЫХОДА: 2 июля 2010

APB это, если уж всерьез разбираться в жанровой принадлежности, MMO-экшн-гонка. Или если по-простому, онлайновый клон GTA – только не вздумайте говорить так при разработчиках, они очень обижаются. Студия Realtime Worlds может позволить себе быть привередливой: они создали прекрасный консольный экшн Crackdown и уважение заслужили. Рука профессионала чувствуется: как экшн-игра APB работает великолепно. Управление машинами отменное, стрельба что надо, анимация хороша. Будь APB действительно клоном GTA с одиночной кампанией, проект без проблем бы окупил свой бюджет. Но дело обстоит иначе. Давайте увеличивать масштаб понемногу: представьте себе хорошую игру с открытым миром, приятной физикой машин и широкими возможностями для настройки персонажа – теперь добавьте к ней кооператив. Конечно, играть можно и одному, но с напарниками бегать куда веселей. При желании с товарищами вы можете вообще никогда не расставаться: если миссия не активирована, вы вместе праздно гоняетесь по городу (хоть в одной машине, хоть в разных), на заданиях же вы друг друга прикрываете, подвозите и поддерживаете морально, криками в микрофон. Умерли – не проблема, через десяток секунд возрождаетесь за углом и бежите по указателям назад, к своим друзьям. Уже это играется очень и очень весело: тут открытый мир с полагающимся морем возможностей, возникает масса незапланированных ситуаций, и с напарниками все они становятся намного забавней. Например, стоите вы, отстреливаетесь от врагов, ждете опаздывающих товарищей и готовитесь к верной смерти. И тут – бам – из-за края экрана вылетает фургон с вашим коллегой за рулем, который сбивает всех противников и бьется о стену. Здорово, задорно, неожиданно – как детская игра в войнушку какая-нибудь. И – мы забыли важный момент – ваши враги тоже



Индивидуальность, мазафака. Редактор персонажей поможет сделать из героя хоть гота, хоть панка, хоть клерка в пиджаке, хоть вот такого, эмм, странного персонажа.

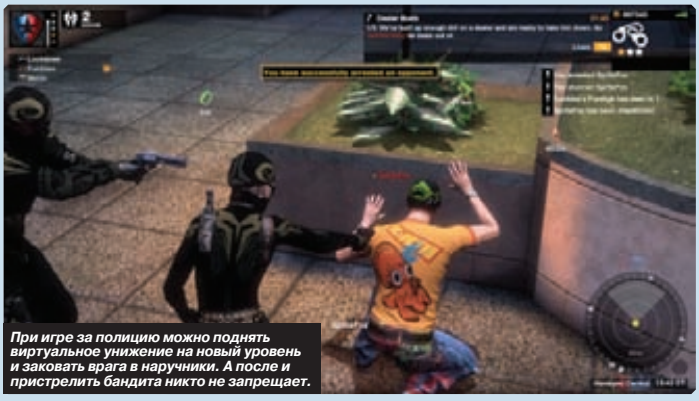


Микрофон для игры жизненно необходим – общаться через текстовый чат попросту некогда.

люди, никаких ботов. Нам выдалось играть за полицейских, другая же половина зала влезла в шкуру грабителей. Бандиты должны убивать и грабить горожан, устраивать налеты на банки, взрывать всякое и в целом заниматься бандитизмом. И как только члены одной группировки нарушают закон, членам другой по рации поступает сигнал – езжайте мол, туда-то, разберитесь с теми-то. А у грабителей/убийц/террористов в это время загорается другое задание: стойте, например, на точке и обороняйтесь. Вуаля, конфликт интересов искусственным образом создан. Ну ведь и правда, самая настоящая детская войнушка, только с машинами и гранатометами. Звучит все это волшебно, играется... по большей части хорошо. Но, надо признаться, пару раз встречались странные баги: миссии заканчивались через 5 секунд после начала, мы проигрывали без видимой причины и точно так же выигрывали. Обратите внимание: пока мы ничего не сказали про развитие персонажа. Это потому, что развития как такового и нет: вы лишь открываете новое оружие, одежду и прочие мелочи, а заодно зарабатываете в городе репутацию – если она будет совсем высокой, сможете даже вешать на улицах постеры со своей физиономией. Это не единственный способ удовлетворить внутриигровое самолюбие: разрешается рисовать дизайны для одежды, лепить свои картинки на авто и даже собирать простенькие музыкальные треки – звуковой редактор прилагается. А треки эти потом можно вставлять в игру: например, чтобы они звучали для врага, когда вы его убиваете. Похоронный марш, тема Марио или что-то свое? Выбор за вами.

В одну машину получается влезть хоть вчетвером. Трое могут высунуться из окон и ~~собирать столбы~~ стрелять по сторонам.

В таких вот массовых мероприятиях нам поучаствовать не удалось – видимо, они только для прокачанных персонажей. Или для постановочных скриншотов.

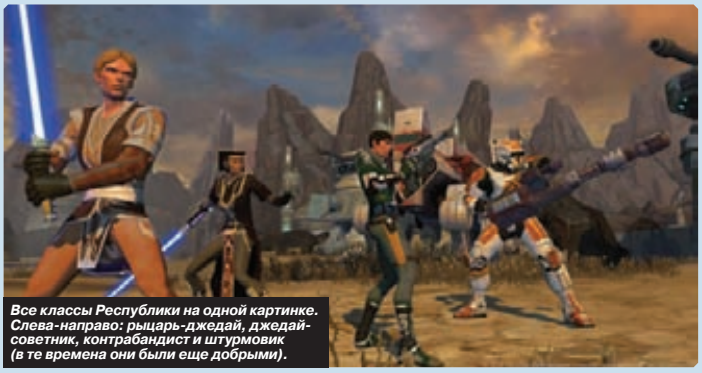


При игре за полицию можно поднять виртуальное унижение на новый уровень и заковать врага в наручники. А после и пристрелить бандита никто не запрещает.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC 8

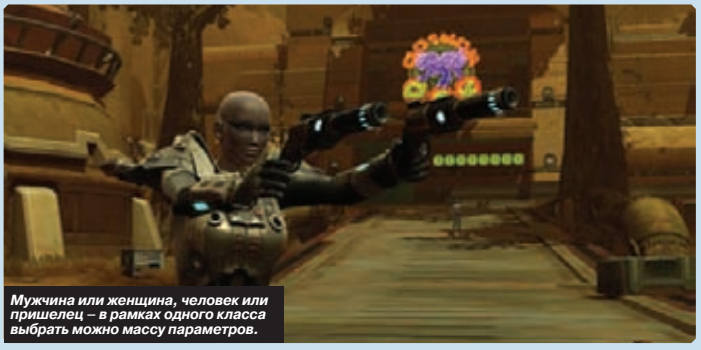
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** www.swtor.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2011

Сразу скажу: The Old Republic мне так понравилась, что я даже вернулся в нее поиграть после окончания официальной развлекательной программы. И играл, собственно, до тех пор, пока разработчики меня не согнали: говорят, мол, вы видите такие вещи, которые мы пока не хотим анонсировать – игра-то еще как минимум год в разработке будет. Уж не знаю, чего они стеснялись: даже в таком недопеченном виде (некоторые диалоги, например, были не озвучены, иные даже не написаны) игра оставляет только положительные впечатления. Это – и авторы не врут – действительно MMORPG в обертке одиночной RPG. Или наоборот – я так пока и не понял. Бои тут совсем-совсем как в массивно-онлайновых: вы встаете, враг встает напротив, и во все стороны летят огни и снаряды, пока вы давите на цифры от 1 до 9. Я играл за охотника за головами (bounty hunter который), но ни прятаться, ни перекатываться, ни даже приседать при стрельбе было не нужно – знай себе выбирай навыки: пуляй в инопланетян из лазера, жги их огнеметом, подрывай бомбами. На прокачку нам взглянуть не дали, но она, судя по всему, тоже не далеко ушла. А вот все остальное – остальное совсем как в обычной RPG. Подходите к квестодателю, начинается диалог, полностью озвученный и с красивыми ракурсами, очень похожий на разговоры из Mass Effect. Реплики тут выбираются на таком же радиальном меню, и выбор этот точно так же бывает как важный для сюжета, так и просто декоративный, изменяющий тон разговора. Я попробовал несколько квестов и очень удивился, когда понял, что все их можно пройти несколькими способами. Например, по сюжету нас просят найти и убить главаря бандитов. Мы приходим к ним в лагерь, в худших традициях MMO удовлетворяем жажду крови подвесного меню в уголке – оно просит отправить на тот свет минимум четверых – после чего открывается вход в изолированный от внешнего мира домик, где главарь нас и ждет. Вот только вместо мгновенного боя мы находим умный и интересный диалог – если проявить милосердие, можно оставить злодея в живых, а в качестве подтверждения его смерти принести голову одного из мертвых солдат – этих инопланетян все равно никто не различает. Или другой пример: женщина хочет отправить своего сына на планету Коррибан учиться на воина-ситха, но ее муж забрал парня к себе в мастерскую и отпускать никуда не хочет. Нам предлагают разобраться, да при случае разрешают использовать силу. Но приходим к отцу и слышим совсем другую историю – мол, на Коррибане выживает не каждый, не хочется сына на смерть посылать. Если вы настроены творить добро, отправьте отца восвояси, а жене скажите, что они улетели на другую планету. Интересно, если бы мы действительно депортировали ситха-абитуриента на Коррибан, смогли бы мы его потом там найти? Есть подозрение, что да. И все это прекрасно озвучено, интересно снято и написано – если из таких квестов игра и состоит, то она совершенно точно понравится обычным фанатам BioWare, ничего ни понимающим в вопросах MMO. Кажется, именно тут жанр вливается в игровой мейнстрим. Печально только, что на показе помахать световым мечом нам не дали. А в финальной версии такая возможность точно будет: кроме охотников за головами там позволят сыграть за воинов и инквизиторов ситхов, имперских агентов, рыцарей-джедаев и советников, штурмовиков республики и контрабандистов – причем все они могут быть как людьми, так и представителями одной из инопланетных рас. А тем, кто удивлен обилием в мире игры представителей темной и светлой стороны, напоминаем: события здесь развиваются за три с половиной тысячи лет до начала кинотрилогии, в эти времена Силой каждая дворняжка владела. Пока негативный отзыв только один: непонятно, как с таким упором на сюжет можно нормально играть в партиях. Да и захочет ли кто-нибудь это делать? А если не захочет, то почему, собственно, The Old Republic не сделали одиночной RPG?



Все классы Республики на одной картинке. Слева-направо: рыцарь-джедай, джедай-советник, контрабандист и штурмовик (в те времена они были еще добрыми).

Охотники за головами это прекрасно, но играть хочется, конечно, за кого-то вот такого.



Мужчина или женщина, человек или пришелец – в рамках одного класса выбрать можно массу параметров.

Бить робота локтем – не лучшее решение этого штурмовика.

NEED FOR SPEED WORLD 9

Слева вы видите текущую подборку бонусов – можно брать сразу несколько таких наборов, а потом на ходу переключаться между ними с помощью стрелок.

Нас на полчаса запирают в комнатке с Need for Speed World – все рассаживаются по компьютерам и пытаются понять, что к чему. World – это, если кто не знает, первая MMO-гонка сериала (если не считать Motor City Online). По структуре чем-то напоминает Burnout Paradise: тут тоже есть большой открытый город, где вы катаетесь с десятками других гонщиков, болтаете в чате и занимаетесь ерундой. При этом все серьезные заезды проходят уже на изолированных треках – они хоть и проложены прямо по улицам, но выезжать за ограничения на них не позволяют. Выбираем одну из таких гонок на карте, кликаем «старт» и автоматически переносимся в лобби, куда набиваются и остальные игроки. Мы все вместе выплевываемся на трек, и вперед – как в обычных многопользовательских симуляторах.

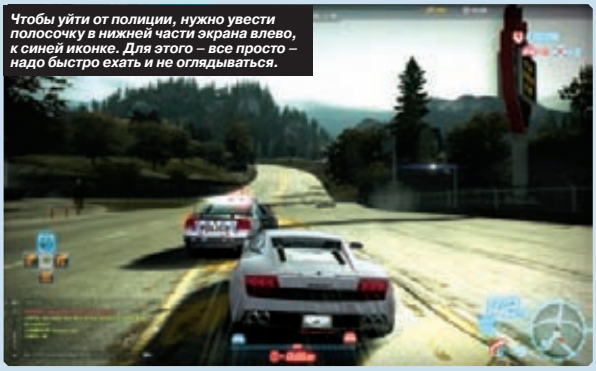
Тут пора сказать о главном: управление в World лично мне показалось чересчур упрощенным. Авторы не скрывают, что игра изначально разрабатывалась для казуальной аудитории, – мне же кажется, что хардкорщики тут могут совсем уснуть за рулем. Я почти все повороты проходил на полной скорости, а дрифт не использовал вообще никогда – пока непонятно, в чем, собственно, заключается «челлендж», какая извилина в мозгу игрока должна усиленно закручиваться для победы в World.

- **ЖАНР:** MMO/Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Black Box, EA Singapore
- **ИНТЕРНЕТ:** world.needforspeed.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010

С другой стороны, выглядит игра прекрасно, скорость чувствуется, а бесцельно мотаться по улицам весело, особенно если лаги не докучают. Уже хорошо. А дополнительной сложностью вполне могут оказаться здешние бонусы вроде ускорения, щита или, например, «магнита для трафика» – этой штуковиной можно заставить гражданские машины таранить одного из врагов. Вызываются эти умения через, что забавно, цифры на клавиатуре: надо же оправдывать приставку «MMO». Открываются навыки за специальные очки, которыми вас награждают по итогам гонок, но, даже получив доступ к бонусу, вы не можете пользоваться им вечно – активировать способности дают конечное число раз, затем их надо докупать снова, либо за все те же очки, либо за реальные деньги. Играто бесплатная, вот на микротранзакциях и живут. Хотя бесплатная не совсем: задаром разрешают прокачаться лишь до определенного уровня, дальше придется покупать Starter Pack, цену которого пока не назвали.

Не совсем пока ясно, зачем в World нужен, собственно, большой открытый мир – заниматься-то на улицах города толком и нечем. Можно, разве что, затеять погоню с привлечением полиции, но даже тогда вас мгновенно (и совершенно незаметно) вырвут из города и поместят на его копию, где живых игроков уже не встретить. Иначе сделать не получалось, объясняют разработчики: если бы сотни геймеров на одних и тех улицах бегали от полиции, из такого переполоха никто бы не ушел довольным. ■

Графика для бесплатной онлайновой игры действительно прекрасная. Хотя бы ради нее World придется скачать.


Чтобы уйти от полиции, нужно увести полосочку в нижней части экрана влево, к синей иконке. Для этого – все просто – надо быстро ехать и не оглядываться.

Как и в остальных играх сериала, в World представлены вполне себе настоящие марки машин. И их, конечно, можно тюнинговать.

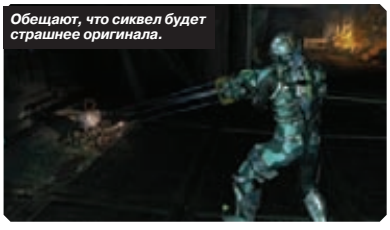
KONAMI
"НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ ГОТОВ ПОЖЕРТВОВАТЬ СОБОЙ РАДИ ВОЦАРЕНИЯ МИРА."
A HIDEO KOJIMA GAME
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
© 2010 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT.
METAL GEAR, METAL GEAR SOLID ARE TRADEMARKS OR
REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES . WWW.KONAMI-PEACEWALKER.COM
PSP
PlayStation Portable
НЮНЬ 2010
КУПИ ИГРУ И ПОЛУЧИ
В ПОДАРОК БАНДАНУ СНЭЙКА!
ПОДРОБНОСТИ НА WWW.SOFTCLUB.RU
18
www.pegi.info
Реклама

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джон Ромеро, культовый геймдизайнер

У меня нет сомнений, что если бы я и Джон Кармак из id Software решили снова поработать вместе и выпустили бы игру, получилось бы нечто свежее и крутое. Мы оба сильно выросли за минувшие 14 лет и набрались опыта – не только в геймдизайне, но и в управленческих вопросах. Многие воссоединившиеся рок-группы не могут создать ничего путного – мешает спесь. Со мной и Джоном такого бы не произошло. ■



Обещают, что сиквел будет страшнее оригинала.

НАЗАД В DEAD SPACE

В начале года появилась тревожная информация о том, что издательство Electronic Arts не планирует PC-версию хоррор-экшна Dead Space 2. Первая часть разошлась на консолях миллионным тиражом, но версия для компьютеров продавалась очень плохо, особенно в США.

Когда расстроенные геймеры подняли ор, «электроники» ответили, что еще думают, заказывать студии Visceral Games PC-версию или нет. И вот, наконец, пришло официальное подтверждение – Dead Space 2 выйдет на «персоналках». Релиз намечен на первый квартал 2011 года. ■

ФАКТ

2.7

МЛН КОПИЙ – ОБЩЕЕ ЧИСЛО ПРОДАЖ AVATAR: THE GAME, НЕСМОТРЯ НА УЖАСНЫЕ ОТЗЫВЫ КРИТИКОВ.

CALL OF DUTY КОРМИТ ИГРОПРОМ

У Call of Duty: Black Ops есть все шансы стать самой успешной игрой 2010 года.

Серия Call of Duty – лучшая «дойная корова» издательства Activision, и, похоже, компания намерена доить ее до тех пор, пока всех не начнет тошнить от производимого молока. К примеру, в прошлом году Activision выпустила семь (!) игр серии Guitar Hero – несмотря на то, что интерес к музыкальным играм стремительно падает.

Но обо всем по порядку. Начнем с того, что студия Treyarch анонсировала шутер Call of Duty: Black Ops. Действие игры разворачивается в годы холодной войны во Вьетнаме, на Кубе и в Арктике. Однопользовательская кампания, кооперативный режим прохождения и мультиплеер – разработчики из Treyarch хвастают, что продают три игры по цене одной. Предыдущий шутер этой студии – военный эпос Call of Duty: World at War – разошелся тиражом в 11 миллионов копий. Эксперты уверены, что и Black Ops без труда возьмет планку в 10 миллионов.

Кстати, как сообщил глава Treyarch Марк Ламия (Mark Lamia), его компания сейчас занимается исключительно Call of Duty. Раньше студия делала еще игры о Человеке-пауке, но это в прошлом. «Мы заняты только Call of Duty, – говорит Ламия. – И заметьте, это никак не связано с проблемами внутри студии Infinity Ward».

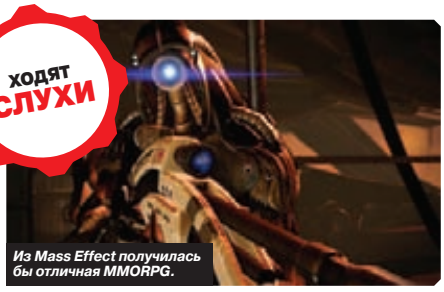
Call of Duty кормит и многих других разработчиков. Так, дополнительный контент к Call of Duty: Black Ops делает студия Raven Software (Wolfenstein, Singularity). Два намеченных проекта компании были заморожены: один из них – шутер с Джеймсом Бондом в главной роли, другой – экшн о новых приключениях Людей Икс. В Activision не придумали ничего лучше, как привлечь Raven Software к работе над франчайзом Call of Duty. Платное дополнение к Black Ops – лишь пробный камень, проверка сил.

Ну и напоследок: Infinity Ward продолжает функционировать, несмотря на потерю 35 сотрудников. Боссы Activision уверяют, что по-прежнему связывают со студией большие надежды. И имя этим надеждам – хоть об этом и не говорится вслух – Call of Duty: Modern Warfare 3. ■

Все думы сотрудников Treyarch – только о Call of Duty.

В MASS EFFECT ПОЯВИТСЯ МУЛЬТИПЛЕЕР?

ХОДЯТ СЛУХИ



Из Mass Effect получилась бы отличная MMORPG.

Мультиплеер в Mass Effect 3? Приятный сюрприз!

Всем хороша ролевая серия Mass Effect, кроме одного – нет мультиплеера. А ведь так хочется исследовать далекие планеты не в одиночку, а вместе с друзьями. Что ж, кажется, наши молитвы были услышаны. BioWare ищет программистов, специализирующихся на многопользовательских режимах. В вакансии, размещенной в Интернете, прямо сказано: студия BioWare Montreal наймет человека, способного оценить всю прелесть однопользовательской кампании и сделать так, чтоб в мультиплеере было не менее интересно.

Монреальская студия BioWare распахнула двери в начале года. Ее сотрудники помогают команде из Эдмонтона в работе над Mass Effect 3. Существует вероятность, что именно многопользовательский режим – главный сюрприз третьей части. Некоторые предполагают, что мультиплеер могут добавить и в Mass Effect 2 – получилось бы отличное платное дополнение, но это вряд ли. Слишком много мороки для игры, ажиотаж вокруг которой уже пошел на спад.

После того как о вакансии пронюхали журналисты, текст объявления о поиске сотрудника был отредактирован. Теперь в нем нет прямого указания на Mass Effect. Пиарщики BioWare отказываются от комментариев, ограничиваясь дежурным «Вы все узнаете, когда придет время». Но мы верим: этот слух станет явью. ■

СЕРИАЛ FABLE ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА PC

Эта обложка выдала геймерам секрет Microsoft.

Lionhead Studios халтуры не делает.

Первая часть ролевой серии Fable обзавелась большим количеством поклонников на PC. И как всем нам было обидно, когда выяснилось, что Fable II – эксклюзив консоли Xbox 360! Многие до последнего надеялись на порт, но, видимо, не судьба. Однако, как говорится, нет худа без добра. Fable III выйдет на PC! Об этом стало известно, когда в Интернете появилась обложка игры, на которой черным по белому значилось: «Только на Xbox 360 и Windows». Поначалу представители Microsoft отнекивались, но, в конце концов, «раскололись»: серия Fable возвращается на персональные компьютеры.

В новой части вам предстоит возглавить восстание, начать революцию и стать королем или королевой Альбиона. Релиз Fable III состоится под Рождество. Помимо стандартного издания, будет выпущено еще и коллекционное. Туда войдут колода игральных карт с персонажами мира Fable, монета со сторонами «добро» и зло», которой надлежит воспользоваться во время принятия затруднительных решений в игре, эксклюзивная локация, идеально подходящая для создания семейного гнездышка, и собака-боксер в помощники герою. Подробности о Fable 3 – уже в этом номере. ■

Сэм Фишер готов к следующему бою.

НОВОЕ ЗАДАНИЕ СЭМА ФИШЕРА

В апреле экшн Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, над которым Ubisoft билась четыре года, наконец-то добрался до прилавков. Думаем, мы никого не удивим, если скажем, что следующая часть популярной серии уже в разработке. Игра поручена новой студии – Ubisoft Toronto, открытой в 2009 году благодаря щедрому гранту от канадского правительства. Компанией руководит небезызвестная Джейд Реймонд (Jade Raymond), в прошлом – продюсер Assassin's Creed. В студии трудится 40 человек. Помимо Splinter Cell, о которой пока ничего не известно, команда работает над еще одним неанонсированным проектом AAA-класса. ■

Cities XL не спасла Monte Cristo.

MONTE CRISTO БОЛЬШЕ НЕТ

Закрылась французская студия Monte Cristo, основанная в Париже в далеком 1995 году. Она известна по таким играм, как 7 Sins и Cities XL. О проблемах внутри компании стало известно в начале весны, когда Monte Cristo отказалась от MMO-режима в градостроительном симуляторе Cities XL, объяснив, что его поддержка стоит больше денег, чем удается собирать с геймеров-энтузиастов. В конце мая счета опустели, и руководство Monte Cristo сообщило о прекращении деятельности студии. Лицензию на Cities XL приобрело некое, пока не названное, издательство, в перспективе возможен сиквел. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Майкл Кэппс, президент Epic Games

Если бы вы пришли в офис Epic Games шесть лет назад, вы пришли бы в компанию, делающую компьютерные игры. А сегодня люди спрашивают нас: «Почему вы ненавидите PC? Вы делаете только консольные игры!» Догадайтесь почему? Потому что настоящие деньги – на рынке игр для консолей. Мы по-прежнему любим PC, но пиратство погубило немало независимых разработчиков. Нам пришлось менять приоритеты. ■

Мы пока не видели ни одного скриншота.

ВСТРЕЧАЙТЕ STRONGHOLD 3

Американское издательство SouthPeak Interactive переживает сейчас не лучшие времена. Компании даже пришлось взять кредит в банке, чтобы продолжить нормально функционировать. Деньги пошли на благое дело – расширение издательского портфеля. SouthPeak получила права на выпуск стратегии в реальном времени Stronghold 3, новой игры Firefly Studios. Первая часть вышла в 2001 году, и с тех пор тираж серии перевалил за 5 миллионов. Stronghold 3 увидит свет весной 2011 года. Подробностей об игре пока нет. ■

ФАКТ

13

ЧАСОВ В НЕДЕЛЮ ПРОВОДИТ ЗА ИГРАМИ СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКИЙ АМЕРИКАНСКИЙ ГЕЙМЕР.

STARCRAFT 2 ВЫЙДЕТ 27 ИЮЛЯ

Еще есть время заказать коллекционку!

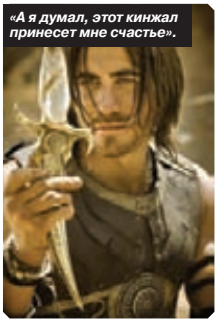
Стратеги всего мира готовятся к прибытию StarCraft 2.

Свершилось! Наконец-то объявлена дата выхода долгожданной стратегии StarCraft 2: Wings of Liberty. Это – первая полноценная игра Blizzard Entertainment с ноября 2004 года, когда вышла World of Warcraft. На протяжении шести лет «Метелица» не издавала ничего, кроме аддонов и коллекций своих старых игр. С момента же выпуска первой части StarCraft прошло аж 12 лет!

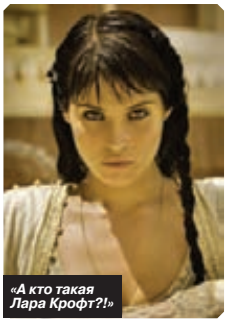
Мировая премьера StarCraft 2: Wings of Liberty состоится 27 июля. Единственное исключение – Китай, где игра выйдет позже. Также есть проблемы с релизом в Южной Корее. Напомним, местный совет по рейтингам, действующий при Министерстве культуры, «наградил» Wings of Liberty ярлыком «Только для взрослых» (от 18 лет). Однако Blizzard уже подготовила цензурированную версию игры. В ней кровь черного, а не красного цвета, нет ненормативной лексики и никто не курит. Предположительно этот вариант StarCraft 2 получит рейтинг «От 12 лет». В то же время в Blizzard подумывают о выпуске «нерезаной» версии – для взрослой аудитории. Окончательное решение пока не принято.

Кстати, релиз Cataclysm, третьего аддона к World of Warcraft, тоже намечен на 2010 год. Аналитики пророчат, что к Рождеству это дополнение вместе с StarCraft 2: Wings of Liberty разлетится по городам и весям тиражом в 12 миллионов копий. ■

ПРИНЦ РАЗОЧАРОВАЛ ПРОДЮСЕРОВ



«А я думал, этот кинжал принесет мне счастье».



«А кто такая Лара Крофт?!»

«Принц Персии: Пески времени» не стал заменой «Пиратам Карибского моря», как рассчитывали продюсеры. Бюджет приключенческого фильма составил 200 миллионов долларов. Однако за премьерный уик-энд картина заработала в США и Канаде лишь 37.8 миллиона долларов. Как правило, с таким результатом за первые три дня фильм набирает чуть больше 100 миллионов за весь срок проката. Впрочем, нельзя сказать, что «Принц Персии» провалился. По миру за первый уик-энд фильм собрал 87.5 миллиона долларов. Из них 9 миллионов принесли российские зрители. Картина, без сомнения, окупится, но продюсеры все равно недовольны – они надеялись на значительно лучший результат. Для сравнения: «Пираты Карибского моря», спродюсированные тем же Джерри Брукхаймером (Jerry Bruckheimer), собрали по свету 654 миллиона. «Принц Персии» вряд ли осилит даже половину этой суммы.

Новинка не смогла даже стать самой успешно стартовавшей экранизацией игры. Более высокими сборами за премьерный уик-энд может похвастаться «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» (2001 год, 47 миллионов долларов). ■

ALPHA PROTOCOL НАДО БЫЛО ОТМЕНИТЬ?

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

Несмотря на переносы даты релиза, Alpha Protocol все равно вышла недоделанной.

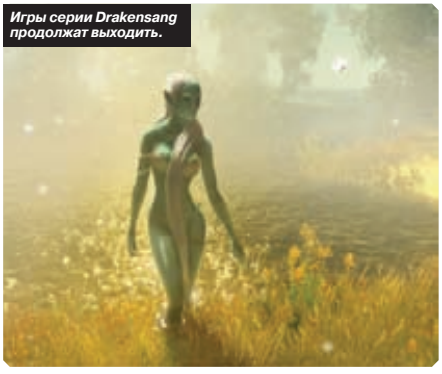
Надеемся, Bethesda проконтролирует качество Fallout: New Vegas.

Шпионский ролевой экшн Alpha Protocol обещал стать одним из главных игровых событий этого лета. Увы, игра здорово расстроила и критиков, и геймеров. Большинство сходится во мнении: у проекта огромный потенциал, но разработчики не сумели качественно воплотить задумки в жизнь. К критике Alpha Protocol присоединились и бывшие сотрудники студии Obsidian Entertainment (Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords, Neverwinter Nights 2). Вот, что рассказал один из них:

– Я работал над Alpha Protocol (факт, которым нисколько не горжусь). Я не собираюсь защищать игру, потому что согласен с разгромными рецензиями. Мы вложили в проект много труда. Проблема в том, что мы делали не то, что нужно. Исполнительный продюсер игры, Крис Паркер (Chris Parker) (он же хозяин компании), похоже, считает себя величайшим геймдизайнером мира. Он игнорирует мнения других разработчиков, никого не слушает. И с ним не поспоришь. Он диктовал, что и как должно быть в Alpha Protocol. Издательство Sega тоже повлияло на конечный результат, потому что оно все время меняло требования к проекту, настаивало на добавлении новых функций. Надо было закрыть проект два года назад.

Теперь многие геймеры всерьез обеспокоены судьбой Fallout: New Vegas. ■

ИЗДАТЕЛИ ОНЛАЙН-ИГР РАСШИРЯЮТ ШТАТ



Игры серии Drakensang продолжат выходить.

Сейчас Runic Games делает MMORPG во вселенной Torchlight.

В то время как студии, разрабатывающие однопользовательские игры, чахнут и пачками закрываются, компании, специализирующиеся на MMO-развлечениях, активно развиваются. И даже покупают своих менее удачливых коллег. Так, гамбургская Bigpoint, наплодившая несколько дюжин браузерок, включая мегахит DarkOrbit, купила разорившуюся берлинскую студию Radon Labs, известную по ролевой серии Drakensang. Новый хозяин оставит 35 из 90 сотрудников, включая руководство – они доделают Drakensang 3. Релиз фэнтезийной RPG намечен на 2011 год. Всего у Bigpoint сейчас 500 сотрудников по миру, и это одна из самых быстрорастущих немецких компаний.

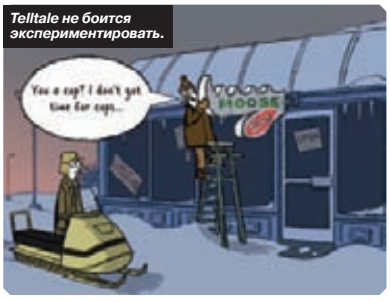
Сиэтлская студия Runic Games, основанная выходцами из Blizzard, тоже недавно утратила независимость. Компания выпустила ролевой экшн Torchlight, удостоенный титула «лучшая Diablo 2009 года» и за полгода разошедшийся полумиллионным тиражом. Перспективные новички приглянулись китайской компании Perfect World, известной по одноименной MMORPG. Контрольный пакет акций Runic Games был куплен за 8.4 миллиона долларов. ■

Приготовьтесь к путешествию в Средневековье.

СРЕДНИЕ ВЕКА THE SIMS

Серия The Sims за 10 лет успела наскучить многим геймерам – слишком уж предсказуемо она развивается. Похоже, в Electronic Arts это заметили и намерены встряхнуть франчайз. Американское издательство зарегистрировало шесть сетевых доменов: simsmedieval.com, simsmedieval.net, thesimsmedieval.com, thesimsmedieval.net, thesimsgetmedieval.com, thesimsgetmedieval.net. Судя по всему, геймерам вскоре придется обживаться в Средних веках. Что нас ждет – пока не понятно. То ли аддон к The Sims 3, то ли консольный спин-офф, но, скорее всего, самостоятельная игра. Ждем анонса The Sims: Medieval. ■

Telltale не боится экспериментировать.



АГЕНТ И ПИЛОТ

Компания Telltale Games, не дающая умереть квесту как жанру, представила геймерам свой новый проект – детективную адвенчуру Puzzle Agent. Создатели замечательных серий Sam & Max и Tales of Monkey Island на этот раз черпали вдохновение из Professor Layton, серии игр для карманной консоли Nintendo DS. Агент должен решать разные головоломки, чтобы находить важные улики.

Puzzle Agent – это не полноценный игровой сериал, а лишь пилотный эпизод – как на телевидении. В Telltale Games посмотрят на результаты продаж и решат, стоит ли делать продолжение. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джозеф Стейтен, сценарист Bungie

Несколько лет назад сооснователь Bungie и креативный директор студии Джейсон Джонс начал обдумывать следующий проект, которым он хотел бы заняться. В 2007-м он собрал небольшую команду, и они начали обсуждать идеи. Но только в прошлом году стало понятно, что за игра нас ждет. Мы начали предлагать ее разным издателям. Как только работа над Halo: Reach будет завершена, вся студия возьмется за новый проект. ■

Надеемся, «Элита» заглянет и на PC.

БАСКЕТБОЛ ПО-НОВОМУ

Издательство Electronic Arts решило перезапустить серию баскетбольных симуляторов, существующую с 1995 года и разошедшуюся по свету тиражом в 25 миллионов экземпляров. На смену NBA Live приходит NBA Elite. В последнее время все больше поклонников виртуального баскетбола отдавали предпочтение конкурирующей серии NBA 2K от Take Two Interactive. В EA надеются, что NBA Elite 11 изменит «порочную практику». Отличительные особенности игры – новое управление и доработанная физическая модель. Игра выйдет в октябре. ■

ФАКТ

9 МЛН

КОПИЙ ASSASSIN'S CREED 2 ОТГРУЖЕНО В МАГАЗИНЫ ПЛАНЕТЫ ЗЕМЛЯ.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Братья Марио уже четверть века кормят Nintendo.

FIFA 10 обеспечила EA Canada место в призовой тройке.

Английский журнал для разработчиков Develop опубликовал рейтинг лучших студий. Критерий отбора был один – сколько денег игры той или иной компании заработали на территории Британии в 2009 году. В результате первое место досталось Nintendo, сумевшей убедить англичан расстаться с 203.63 миллиона фунтов стерлингов. На втором месте Infinity Ward (125.58 миллиона фунтов – спасибо Call of Duty: Modern Warfare 2), а на третьем – EA Canada, сделавшая 100.99 миллиона фунтов на новых частях FIFA и NHL. Всего в двадцатке лучших 8 компаний из США, 6 – из Японии, 4 – из Великобритании и две из Канады.

1. Nintendo (Япония) – 203.63
2. Infinity Ward (США) – 125.58
3. EA Canada (Канада) – 100.99
4. Ubisoft Montreal (Канада) – 59.71
5. Foundation 9 (США) – 36.83
6. Sega (Япония) – 35.93
7. Capcom (Япония) – 31.87
8. Treyarch (США) – 30.99
9. Yuke's (Япония) – 30.06
10. Level 5 (Япония) – 29.14
11. Traveller's Tales (Великобритания) – 28.52
12. Neversoft (США) – 22.01
13. Konami (Япония) – 21.48
14. Turn 10 Studios (США) – 20.79
15. Codemasters (Великобритания) – 19.20
16. Bungie (США) – 19.04
17. Slightly Mad Studios (Великобритания) – 17.65
18. Vicarious Visions (США) – 17.46
19. Visceral Games (США) – 16.48
20. Rockstar North (Великобритания) – 16.30 ■

ГОЛЛИВУДСКИЙ ЭФФЕКТ

Шепард любит хорошее кино.

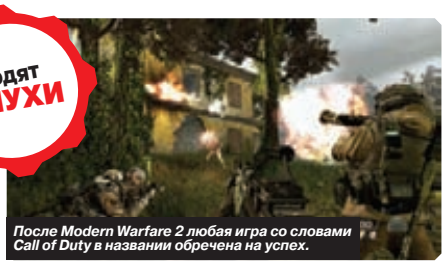
Надеемся, Кейси Хадсон объяснит сценаристу, что и как работает в Mass Effect.

Продюсер Ави Арад (Avi Arad), приложивший руку к большинству экранизаций комиксов Marvel, еще в 2008 году купил права на создание фильма по мотивам фантастической серии Mass Effect. Сделка определенно имела смысл, поскольку в отличие от, скажем, Doom или Mortal Kombat, Mass Effect может похвастаться богатой мифологией и отменным сюжетом. Но даже несмотря на это, поиски кинокомпании, готовой взяться за съемки, заняли полтора года. Фильм будет выпущен Legendary Pictures, в портфолио которой значатся «300 спартанцев», «Темный рыцарь» и «Битва титанов». Написание сценария поручено Марку Протосевичу (Mark Protosevich), сделавшему себе имя на зомби-шедевре «Я легенда». Продюсер игровой серии Кейси Хадсон (Casey Hudson), а также сооснователи BioWare Рэй Музика (Ray Muzyka) и Грег Зещук (Greg Zeschuk) выступят исполнительными

продюсерами фильма. Это вселяет оптимизм. Голливуд не отличается расторопностью, так что не стоит надеться на скорую премьеру. Как правило, проекты подобного масштаба воплощаются в жизнь за 3-5 лет. Или про них вовсе забывают. ■

CALL OF DUTY – И В КОСМОСЕ CALL OF DUTY

ходят слухи



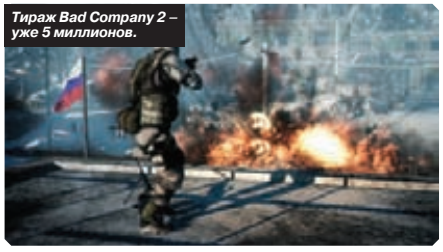
После Modern Warfare 2 любая игра со словами Call of Duty в названии обречена на успех.

Wolfenstein от Raven оказалась проходной игрой.

Издательство Activision зарегистрировало несколько доменных имен, намекающих, какое будущее ждет сверхпопулярную FPS-серию Call of Duty. Записывайте адреса: callofdutyfuturewarfare.com, callofdutyfuturewarfare2.com и callofdutyfuturewarfare3.com, а также spacewarfare2.com, spacewarfare3.com. Еще были зарегистрированы secretwarfare2.com и secretwarfare3.com, advancedwarfare2.com, и, наконец, advancedwarfare3.com. Однако не думайте, что со дня на день будут разом анонсированы Call of Duty: Future Warfare, Space Warfare, Secret Warfare и Advanced Warfare. Издатели всегда стараются заранее застолбить перспективные доменные имена. Как нам известно, издательство Activision сейчас делает как минимум четыре CoD-игры. Treyarch ваяет Call of Duty: Black Ops, три других проекта пока не анонсированы. Есть еще онлайновый многопользовательский шутер для азиатского рынка, но с ним пока ничего не ясно. По слухам, оставшиеся сотрудники Infinity Ward заняты Call of Duty: Modern Warfare 3, новички из Sledgehammer Games творят приключенческий экшн, а ветеранам FPS-строения из Raven Software (Quake 4, Wolfenstein) поручена некая секретная разработка. Вполне возможно, последним и поручат фантастический шутер Call of Duty: Space Warfare. Ждем официального анонса! ■

ОТЧИТАЛИСЬ – ПРОСЛЕЗИЛИСЬ

Aliens vs. Predator: критики ругают, геймеры покупают.



Тираж Bad Company 2 – уже 5 миллионов.

Одно за другим, игровые издательства сообщили результаты последнего финансового года, который у них завершился 31 марта. Многим хвастаться нечем, но кое-кто живет припеваючи. Начнем с везунчиков. Японское издательство Square Enix увеличило доходы на 41.7% и получило прибыль в размере 102.9 млн. долларов. Благодарить стоит Final Fantasy XIII и Dragon Quest IX. Тираж Batman: Arkham Asylum уже перевалил за 3.24 млн копий. Sega в плюсе, прибыль составила 219 миллионов баксов. Главные хиты – Mario & Sonic at the Olympic Winter Games и Aliens vs. Predator (1.69 миллиона экземпляров). У японской Konami тоже зафиксирована прибыль.

А вот кому не повезло, так это американским и европейским компаниям. У Electronic Arts 677 миллионов убытков за год – несмотря на то, что тираж Madden NFL 10, The Sims 3, Battlefield: Bad Company 2 и Need for Speed: Shift перевалил за 4 миллиона копий, а FIFA 10 взяла планку в 10. Убытки также зафиксированы в Disney Interactive (минус 55 миллионов), Ubisoft (54 миллиона), Atari (23.9 миллиона) и THQ («всего» 9 миллионов). ■

Чахлая Vancouver 2010 доказала: пора менять разработчика.

CREATIVE ASSEMBLY НА ОЛИМПИАДЕ

По неподтвержденной информации, австралийский филиал студии Creative Assembly, всем известной по RTS-серии Total War, занят разработкой спортивного симулятора. Речь идет об официальной игре летних олимпийских игр, которые состоятся в Лондоне в 2012 году. Надо заметить, что Creative Assembly начинала со спортивных игр: в прошлом веке она выпускала симуляторы футбола, регби и даже крикета. Издательство Sega, владеющее студией, воздержалось от комментариев. В то же время ни для кого не секрет, что последние несколько лет «олимпийские» игры выпускает именно эта японская компания. ■

Фильм по Rollercoaster Tycoon кажется авантюрой.

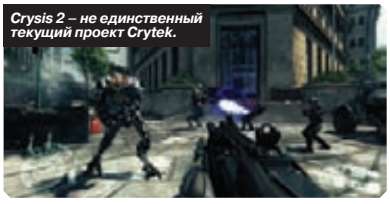
ПАРК ОТКРЫВАЕТСЯ

Компания Sony Pictures Animation («Сезон охоты», «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек») купила права на экранизацию популярного в прошлом симулятора парка развлечений Rollercoaster Tycoon. В фильме будут совмещены съемки на натуре и живые актеры с компьютерной анимацией. Что Sony Pictures Animation собирается выжать из Rollercoaster Tycoon, совершенно непонятно, ведь в играх этой серии сюжета отродясь не было. Продюсировать и, возможно, режиссировать проект вызвался Харольд Цварт (Harald Zwart), поставивший «Агента Коди Бэнкса» и «Розовую пантеру 2». Ну-ну, ждем-с. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Оливье Комте, вице-президент Namco Bandai Partners

Мы анализируем ситуацию и ищем способ защиты наших компьютерных игр от пиратов. Мы видели, что делают Ubisoft и Electronic Arts, и ясно, что вскоре нам предстоит сделать выбор. Это очень нетривиальный вопрос, поскольку не важно, какую систему защиты вы выберете, ее взломают в России за два часа. Сложно объяснить 12-летнему подростку, что копировать файл на свой компьютер – это пиратство. ■



Crysis 2 – не единственный текущий проект Crytek.

CRYTEK ДЕЛАЕТ MMOFPS?

Ходят слухи, что немецкая студия Crytek (Far Cry, Crysis) скоро вынесет на суд публики свой первый многопользовательский онлайновый проект. Компания активно нанимает на работу специалистов, имеющих опыт в MMO. Также стало известно, что Crytek зарегистрировала доменные адреса: codename-kingdoms.com, codenamekingdoms.net, kingdomsthegame.com, kingdomsthegame.net, kingdoms-thegame.com и kingdoms-thegame.net. Аналитики предполагают, что анонс «королевской» MMOFPS от Crytek может состояться в любой момент. ■

ФАКТ

4.5

МЛН ЗДАНИЙ РАЗРУШЕНО В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ PC-ВЕРСИИ ШУТЕРА BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2.

BUNGIE БУДЕТ 10 ЛЕТ ВЕРНА ACTIVISION

Halo: Reach – последняя игра Bungie для Microsoft.

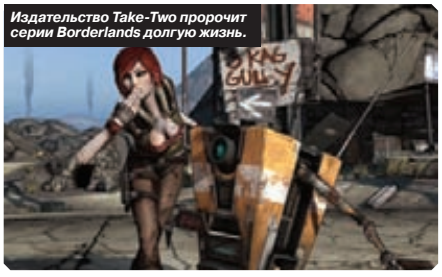
Последняя мультиплатформенная игра Bungie – экшн Oni – вышла в 2001 году.

Студия Bungie, всем хорошо знакомая по фантастической FPS-серии Halo, обрела независимость от Microsoft в 2007 году. В обмен на свободу разработчики передали дому Билла Гейтса все права на вселенную Мастера Чифа. Руководство Bungie радостно потирало ладони и всячески намекало, что студия завязывает с серией Halo. В сентябре компания выпустит Halo: Reach, и на этом закончит партнерство с Microsoft, продлившееся 10 лет.

Однако завершив отношения в одном «браке», Bungie тут же ввязалась в другой. Студия подписала эксклюзивный договор с Activision. Сроком на 10 лет! В рамках соглашения, Bungie создаст новую игровую вселенную (и сохранит на нее все права), а Activision выступит издателем будущих хитов. В том, что это будут блокбастеры, никто не сомневается. По миру продано 25 миллионов экземпляров игр Bungie. Эксперты предсказывают, что следующая игра студии разойдется, по меньшей мере, 10-миллионным тиражом. А может, и большим, ведь Bungie делает мультиплатформенный проект.

Что же за новая игровая вселенная ждет нас? По слухам, Bungie намеревается взяться за ролевой экшн в духе Mass Effect. Студия ищет опытных сценаристов, умеющих ладить с нелинейным сюжетом. Первая игра в серии может выйти уже в 2011 году. ■

GEARBOX ЖДЕТ ДЕНЬ Z



Издательство Take-Two пророчит серии Borderlands долгую жизнь.

С серией Brothers in Arms временно завязали.

Студия Gearbox Software, окрыленная успехом постапокалиптического шутера Borderlands, сейчас трудится аж над четырьмя проектами. Причем анонсирован только один из них – Aliens: Colonial Marines по мотивам фантастической киносаги «Чужие». Остальные три игры обозначены на официальном сайте компании пиктограммами со знаком вопроса. Про одну из них глава студии Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) говорит, что этот проект больше, чем что-либо, над чем он когда-нибудь работал. Многие считают, он намекает на Halo 4.

Об остальных двух секретных играх остается только догадываться. Gearbox Software запатентовала следующие названия: в 2009 году – World War II Hero, Brothers in Arms: War Hero, Modern War Hero и War Hero, сейчас – Z-Day. Последним термином принято обозначать неожиданную атаку зомби на людей. Поговаривают, в Gearbox

задумываются о многопользовательском онлайновом шутере, посвященном великой войне с живыми мертвецами.

Впрочем, похоже, и War Hero, и Z-Day – игры далекого будущего. Сейчас Gearbox выгоднее взяться за сиквел Borderlands. ■

SHOGUN 2: TOTAL WAR НЕ СПРЯЧЕШЬ ОТ НАРОДА

Концепт-арты Shogun 2 радуют глаз.

Shogun десять лет назад.

Японское издательство Sega собиралось анонсировать стратегию Shogun 2: Total War на выставке E3. Однако сюрприз не удался. Почти за месяц до мероприятия наивные журналисты турецкого игрового сайта Oyungezer поделились радостной новостью – пиарщики Sega назначили им встречу на E3, в ходе которой будет обсуждаться сиквел легендарной Shogun: Total War. Информация была быстро удалена, однако буквально спустя несколько часов случилась новая «утечка» – в Интернете объявился пресс-релиз, подробно представивший Shogun 2. В Sega поняли, что шила в мешке не утаишь, и всем на радость анонсировали игру раньше срока.

Shogun: Total War, посвященная войне провинций, увидела свет в 2000 году и оказала огромное влияние на развитие RTS-жанра. Сейчас, когда тираж серии Total War перевалил за 7 миллионов копий, британская студия Creative Assembly решила «вернуться к истокам». Разумеется, на новом техническом уровне. Действие игры происходит в XVI веке, за власть бьются 9 кланов. Серьезные изменения внесены в искусственный интеллект. Разработчики заявляют, что познакомили AI с трактатом «Искусство войны» Сун Цзы и теперь компьютер будет действовать аккуратно и разнообразно. Что еще? Режим совместного прохождения, мультиплеер на 8 персон и многое другое. Релиз намечен на 2011 год. ■

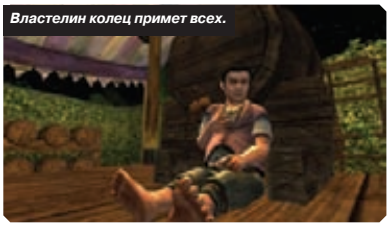
THE SIMS ПОМОГАЕТ ДЕТЯМ

Полтора миллиона – щедрый дар.

Я тебя породил, я тебя и съем!

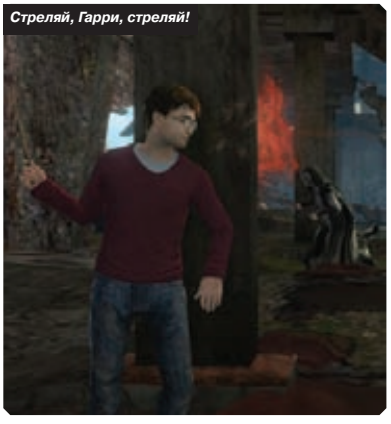
В рамках празднования 10-летнего юбилея самой популярной компьютерной игры десятилетия The Sims, издательство Electronic Arts передало Фонду благотворительной помощи детям-сиротам и инвалидам «Димина Мечта» 1.5 миллиона рублей. Деньги пойдут на строительство дома для подростков с особенностями развития. Этот проект является частью благотворительной программы «Городок», цель которой – построить поселок из нескольких домов в Тульской области, где есть все необходимое для повседневной жизни выпускников специализированных детдомов.

«Поддержка поклонников The Sims на протяжении этих 10 лет помогает делать невозможное возможным: виртуальный мир осуществляет настоящую мечту, – сказал региональный директор Electronic Arts Russia Тони Уоткинс (Tony Watkins). – Мы вносим свой вклад в этот благотворительный проект, чтобы и другие «особенные» ребята могли насладиться настоящей жизнью».
Многие российские знаменитости поддержали инициативу EA. Среди них знаменитый художник Никас Сафронов, модный дизайнер Алишер, актер Павел Кабанов и многие другие. Все они примут участие в обустройстве будущего дома. ■


Властелин колец примет всех.

LOTRO СТАНЕТ БЕСПЛАТНОЙ

В сентябре 2009 года компания Turbine сделала бесплатной свою онлайновую ролевку Dungeons & Dragons Online. Это решение оказалось на редкость удачным – популяция DDO выросла в несколько раз, товары во внутриигровом магазине раскупались, как мороженое в жаркий день, и даже количество платных подписчиков выросло – хотя это дело сугубо добровольное!
Этой осенью Turbine попытается повторить трюк с The Lord of the Rings Online. Игра станет бесплатной. За деньги покупаются аддоны и внутриигровые предметы. Можно также оформить себе VIP-подписку и получить неограниченный доступ ко всему контенту. ■


Стреляй, Гарри, стреляй!

ПОТТЕР НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

В ноябре кинокомпания Warner Bros. выпустит первую часть заключительного фильма о юном волшебнике «Гарри Поттер и Дары смерти». Вторая часть появится в июле 2011-го. По такому же сценарию действует и издательство Electronic Arts. Этой осенью компания выпустит Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1, а будущим летом следует ждать Part 2. Анонс игры здорово удивил геймеров, поскольку новый «Гарри Поттер» – мрачный экшн с безостановочной стрельбой из волшебных палочек. Больше никаких уроков, только война. Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1 даже сравнивают с Gears of War. ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

МАЙ-ИЮНЬ 2010 ГОДА

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / МАЙ 2010

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2010	Sega
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
4. Alpha Protocol	Sega
5. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts
6. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
7. Supreme Commander 2	Square Enix
8. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
9. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
10. Just Cause 2	Square Enix

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ / МАЙ 2010

Название игры	Издатель
1. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
4. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
5. Fallout 3	Bethesda Softworks
6. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
7. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
8. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
9. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts
10. Just Cause 2	Square Enix

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ STEAM / МАЙ 2010 Г.

Название игры	Издатель
1. Neocore Complete Pack	Neocore Games
2. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
3. Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus Package	Activision
4. Alpha Protocol	Sega
5. The Orange Box	Valve Software
6. King Arthur Pack	Neocore Games
7. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
8. Warhammer 40,000 Dawn of War II Gold Edition	THQ
9. All Points Bulletin (предзаказ)	Realtime Worlds
10. Counter-Strike: Source	Valve Software

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» / ИЮНЬ 2010 Г.

Название игры	Издатель
1. Alpha Protocol (коллекционное издание)	1С-СофтКлаб
2. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
3. The Sims 3: Современная роскошь	Electronic Arts
4. Battlefield Bad Company 2	Electronic Arts
5. Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	1С-СофтКлаб
6. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
7. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment
9. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
10. FIFA Manager 10	Electronic Arts

Май выдался тихим – новинок было мало. Такое впечатление, что все издатели готовились к выставке достижений индустрии электронных развлечений E3. Впрочем, интересные проекты все-таки выходили. Адреналиновая гонка Split/Second: Velocity дебютировала в TOP10 во многих странах, но не смогла долго удерживать позиции и поползла вниз в чартах. Игра получилась достойная, и искренне хочется пожелать ей хороших продаж. Pure, предыдущий проект Black Rock Studio, тоже радовал геймплеем и общим уровнем качества, но бестселлером почему-то не стал. Звезды не благоприятствовали, что ли. Надеемся, у Split/Second все сложится лучше. Больно уж хочется увидеть сиквел. А вот нужна ли нам вторая часть Alpha Protocol – вопрос, как говорится, дискуссионный. На бумаге эта ролевая игра смотрится хорошо, задумки разработчиков впечатляют. Но реализовано все из рук вон плохо. Неспроста Sega столько раз переносила дату выхода проекта. Издатель надеялся, что Obsidian Entertainment сумеет исправить недоработки. А там не исправлять нужно было, а переделывать с чистого листа. И все-таки есть у Alpha Protocol некий шарм. Шпионская RPG находит признание среди геймеров, и те кричат повсюду, что игру просто-напросто не поняли. В общем, Alpha Protocol 2 – не такая уж дурная идея, как кажется на первый взгляд. Вот только вряд ли Sega выделит деньги. Один раз обжегшись, второй раз хорошенько подумаешь...

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ИЮЛЬ – СЕНТЯБРЬ 2010 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Alter Ego	Adventure	Июль 2010
Amnesia: The Dark Descent	Adventure	Август 2010
APB	MMO	1 июля 2010
Arcania: Gothic IV	**RPG**	**7 сентября 2010**
Battlefield 1943	**FPS**	**7 июля 2010**
Blacklight: Tango Down	FPS	Лето 2010
Blade Kitten	Arcade	Сентябрь 2010
Brink	FPS	7 сентября 2010
Commander: Conquest of the Americas	Strategy	30 июля 2010
Cricket Heroes	Simulation	Июль 2010
Dead Rising 2	Action	III квартал 2010
Divinity II: Flames of Vengeance	RPG	Август 2010
Doctor Who: The Adventure Games – City of the Daleks	Adventure	31 июля 2010
Elemental: War of Magic	Strategy	III квартал 2010
F1 2010	**Simulation**	**30 сентября 2010**
Front Mission Evolved	Action	14 сентября 2010
Guild 2: The Renaissance	Strategy	III квартал 2010
Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 1	Action	III квартал 2010
Heroes of Might and Magic Online	MMO	Лето 2010
Jekyll & Hyde	Adventure	III квартал 2010
Kane & Lynch 2: Dog Days	**Action**	**24 августа 2010**
LEGO Harry Potter: Years 1-4	Action	25 июня 2010
Lionheart: Kings' Crusade	Strategy	17 сентября 2010
Mafia II	**Action**	**24 августа 2010**

Название	Жанр	Дата выхода
Magicka	Action	Сентябрь 2010
Max Payne 3	**Action**	**III квартал 2010**
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge - Special Edition	Adventure	Лето 2010
Mytheon	MMO	13 июля 2010
Need for Speed World	**Racing**	**20 июля 2010**
Patrician 4	Strategy	III квартал 2010
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	Action/RPG	31 августа 2010
R.U.S.E.	Strategy	Сентябрь 2010
Sam & Max: The Devil's Playhouse – Episode 4	Adventure	31 июля 2010
Sam & Max: The Devil's Playhouse – Episode 5	Adventure	31 августа 2010
Sid Meier's Civilization V	**Strategy**	**Сентябрь 2010**
Silas	Racing	20 июля 2010
Singularity	FPS	29 июня 2010
Ship Simulator Extremes	Simulation	27 августа 2010
SpellForce 2 – Faith in Destiny	RTS/RPG	Август 2010
StarCraft 2: Wings of Liberty	**Strategy**	**27 июля 2010**
Test Drive Unlimited 2	**Racing**	**21 сентября 2010**
Tiny Trainz	Simulation	III квартал 2010
True Crime	Action	21 сентября 2010
Two Worlds II	RPG	14 сентября 2010
Victoria 2	Strategy	13 августа 2010

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

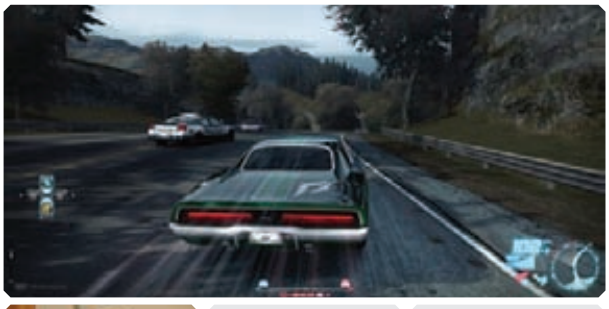
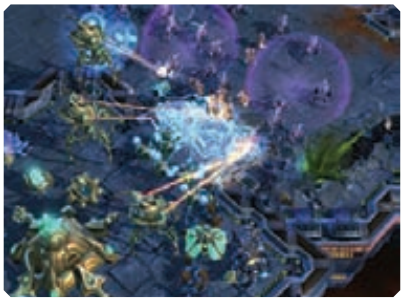
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	Лето 2010
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Лето 2010
Insane 2	Targem Games	GFI / Руссобит-М	Racing	2010
King's Bounty: Перекрестки	Katauri Interactive	1С-Софтклаб	RPG	III квартал 2010
Postal III	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	IV квартал 2010
U-Wars	Биарт	Новый Диск	Action	2010
World of Tanks	Wargaming.net	Wargaming.net	MMO	Лето 2010
Как достать соседа. Каникулы олигарха	GFI	GFI / Руссобит-М	Arcade	III квартал 2010
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С-Софтклаб	Action/RPG	2010
Сомалийский синдром	Акелла	Акелла	Action	Лето 2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	Лето 2010

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ.

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

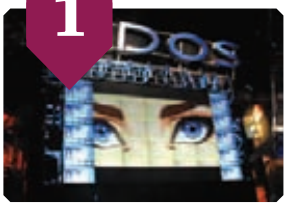
СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В ИЮЛЕ 2010 ГОДА

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1			4 **КВАДРАТИШ БРИТИШ ГУД** В 1961 году родился Ричард Гэрриотт (он же Лорд Бритиш), первый геймдизайнер, который слетал в космос. Также известен как создатель онлайновых игр Ultima Online и Tabula Rasa.
5	6	7				11 **НЕ ВЗЛЕТЕЛ** Кинокартина Final Fantasy: The Spirits Within провалилась в прокате, а режиссеру и создателю игровой серии Final Fantasy Хиронобу Сакагути пришлось менять место работы.
	13	14	15	16	17	18
	20 **ЖАЖДА СКОРОСТИ И ДЕНЕГ** Издательство Electronic Arts выпускает онлайновую многопользовательскую гоночную игру Need for Speed World. Она бесплатна… до 10 уровня.	21	22 **СЛАВЬСЯ, QUAKE** В 1996 году издательство Activision и студия id Software отправили в магазины шутер Quake, для некоторых ставший настоящей религией.		24	25
26 **ТИММИ ЛЮБИТ ИГРЫ** В 1967 году на свет появился один из самых уважаемых геймдизайнеров мира – Тим Шефер (Full Throttle, Grim Fandango и Psychonauts).	27 **КРЫЛЬЯ НАШЕЙ СВОБОДЫ** Невероятно, но факт: Blizzard Entertainment выпускает StarCraft 2: Wings of Liberty. Мы ждали эту игру целых 12 лет.		29	30	31	

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1



Британская компания Eidos, подарившая миру Tomb Raider и Deus Ex, появилась на свет в 1990 году. Тогда она занималась видеомонтажом и разработками в сфере компрессии видео. Бизнес шел хорошо, и в середине 90-х компания купила несколько игровых студий и вышла на новый рынок. ■

2

Никто не видел лица Мастера Чифа. В конце Halo: Combat Evolved герой снимает шлем, но камера отъезжает назад. В PC-версии игры камеру можно укротить, однако тайна остается тайной – под шлемом Мастера Чифа оказывается… еще один шлем, идентичный первому. ■

3

Ежик Соник не всегда был синего цвета. Родился он обыкновенным, бурым ежом, но однажды попал в подземную лабораторию доктора Ови Кинтобора и стал объектом смелого эксперимента. Доктор сделал его самым быстрым ежиком на свете и выдал обувку, устойчивую к трению. ■

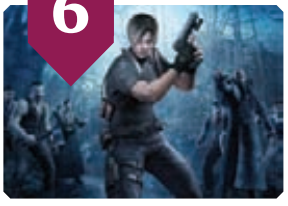
4

Это сейчас Кристиан Бэйл (Christian Bale) – один из самых востребованных актеров Голливуда и играет Бэтмена и Джона Коннора. Раньше ему доставались роли поскромнее. Например, в детстве он лихо плясал в телерекламе хлопьев Pac-Man. ■

5

Первое «пасхальное яйцо» в игре обнаружили в 1979 году. В знаменитой Adventure для Atari 2600 была потайная комната с надписью «Создано Уорреном Робинеттом (Warren Robinett)». В те времена издатели не указывали фамилии разработчиков, и так Робинетт высказал свое несогласие. ■

6

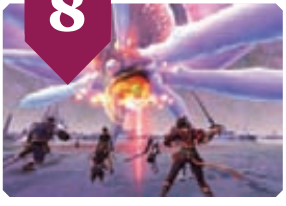


Экшн Resident Evil 4 переделывался не раз и не два. Первая версия игры «мутировала» в Devil May Cry. Впоследствии разработчики пытались вплести в сюжет Resident Evil 4 летающий остров. А в одной из версий игры, не дожившей до релиза, Леон Кеннеди заражался и обретал магические силы. ■

7

Поначалу разработчики из Epic Games представляли героев шутера Gears of War этакими самураями будущего. Однако потом от японской темы решили отказаться. А вот убрать пилу из арсенала персонажей предлагало руководство Microsoft. К счастью, «эпики» сумели отстоять брутальную игрушку. ■

8



Final Fantasy XI стала первой MMORPG, существующей сразу на трех игровых платформах. В 2002 году она вышла на PC и PlayStation 2, а в апреле 2006 года появилась версия для Xbox 360. ■

9

Когда в 2006 году руководитель разработки ролевой игры Mass Effect Кейси Хадсон (Casey Hudson) демонстрировал проект прессе, он на лету переключался между тремя персонажами. Позже эта возможность была убрана из игры. ■

10

Издательство Take-Two Interactive (Grand Theft Auto) было основано в 1993 году Райаном Брентом (Ryan Brant), сыном медиамагната Питера Брента (Peter Brant). Парню едва исполнился 21 год, но он сумел привлечь 1.5 миллиона доллара инвестиций, и бизнес быстро пошел в гору. ■

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: ФРАНЦИЯ

Мы продолжаем рассказывать вам о новых странах и игровых студиях. В формате краткого, но емкого альманаха, не перегружая лишней информацией. Сегодня мы поговорим о Франции – стране романтиков, утонченного художественного вкуса и… безумных кроликов Raving Rabbids! Не уходите за своим круасаном, мы начинаем.

- **ОФИЦИАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Франция (Французская Республика)
- **ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЯЗЫК:** французский
- **СТОЛИЦА:** Париж (Paris)
- **НАСЕЛЕНИЕ:** 65.4 миллиона человек
- **ВВП НА ДУШУ НАСЕЛЕНИЯ:** 42 747 USD
- **ИНТЕРНЕТ-ДОМЕН:** .fr

МЕЖДУНАРОДНАЯ КОРПОРАЦИЯ ИГР

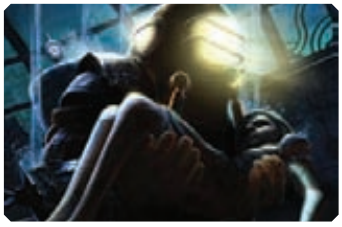
Ubisoft Entertainment – одно из крупнейших мировых издательств компьютерных и видеоигр. Основано в 1986 году братьями Гийемо, штаб-квартира – в Монтрёй-су-Буа, Франция. Компания сделала то, что не удалось Наполеону, – Ubisoft имеет отделения по всему миру и периодически скупает конкурентов. Крупнейшие бренды – Tom Clancy, Prince of Persia, Assassin's Creed.

За долгие годы работы у Ubisoft накопилось много по-настоящему культовых игровых персонажей. Это и Сэм Фишер, и Рэйман (Rayman) на пару с безумными кроликами, жаждущими завоевать мир.

ДУША И КРЕАТИВНОСТЬ

Если канадская Ubisoft Montreal – производственная фабрика французского издательства, то Ubisoft Montpellier – это его душа. Здесь были созданы «самые-самые» – Beyond Good & Evil, Rayman Raving Rabbids. Последнее, что студия явила миру, – пророческий трейлер из Beyond Good & Evil 2…

Во время подготовки материала к печати стало известно, что Мишель Ансель принял решение покинуть стены родной студии. Что теперь будет с Beyond Good & Evil – остается лишь гадать.



ФРАНЦУЗСКИЙ КУСОЧЕК BIOSHOCK 2

Arkane Studios активно помогала 2K Marin в разработке уровней для BioShock 2. Столь высокое доверие студия заслужила благодаря своим играм – не слишком успешные в коммерческом плане, они обладали настоящей харизмой и стали культовыми у геймеров. Arx Fatalis и Dark Messiah of Might & Magic для некоторых фанатов и сегодня значат гораздо больше, чем все новомодные блокбастеры вместе взятые.

В настоящее время компания активно набирает людей в офис. В разработке – два неанонсированных крупных игровых проекта, о которых мы узнаем уже совсем скоро.

100% ФРАНЦИИ

Парижская Quantic Dream никогда не делала просто игры. Она с маниакальным терпением создавала настоящие взрослые кинематографические повести, где главный герой живет в полноценном мире, переживает уйму всевозможных эмоций, занимается сексом, наконец (задолго до GTA: Hot Coffee и Dragon Age, еще в своей первой игре Omikron, 1999 г.). Воистину французская компания.

Как бы сильно мы этого ни хотели, но Heavy Rain – эксклюзив для PlayStation 3. В проект солидно вложилась Sony, и игра сегодня является одной из главных причин покупки соответствующей приставки. Будем честны, на PC Heavy Rain вряд ли когда-нибудь выйдет.

ЛЮБИТЕЛИ СКОРОСТИ

Если у французской игровой индустрии что-то и является символом скорости, то это, совершенно точно, Nadeo. Студия прославилась благодаря сериалу TrackMania, за пару лет завоевавшему миллионы поклонников в онлайне. Компания успешно развивает собственный бренд и радует геймеров новыми проектами. И да – осенью прошлого года ее купила Ubisoft.

Еще одна студия, прославившая французов как любителей погонять с ветерком, – это Eden Games. Их Test Drive Unlimited вдохнул новую жизнь в давно забытый сериал. Сейчас студия работает над Test Drive Unlimited 2.

ЯРМАРКА ТАЛАНТОВ

Game Connection – очень важное мероприятие в игровой индустрии, особенно для молодых студий. Своего рода «смотрины» – в поисках издателя для своих проектов сюда приезжают множество разработчиков со всей Европы. Проходит каждый год в Лионе. В этом году юбилейная десятая по счету Game Connection пройдет 16-18 ноября, организаторы ожидают прибытия более тысячи разработчиков, представляющих свои планы на 2011-2012 годы.

Мероприятия под эгидой Game Connection проходят и в США – в начале марта в рамках GDC, а в середине июня Game Connection@E3 Expo пройдет в солнечном Лос-Анджелесе.

Автор:
Анатолий Сонин

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

МУЗЕЙНЫЙ ЭКСПОНАТ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision Blizzard
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-12
- **ИНТЕРНЕТ:** www.starcraft2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 27 июля 2010

У ж сколько раз мы вспоминали StarCraft 2, а нам все хочется рассказать про игру чего-нибудь еще. В этот раз и повод представился уважительный – работники Blizzard приехали в Москву, чтобы показать одиночную кампанию Wings of Liberty.

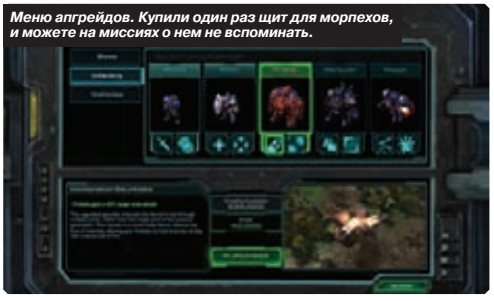
Да не просто «в Москву», а в Мемориальный музей космонавтики – тот, что рядом с ВДНХ, под гигантским памятником, похожим на кусок планетарного кольца из Halo. Место выбралось очень удачное – когда идешь на презентацию, первое время не можешь разобрать, где на стенах висят новые арты StarCraft 2, а где советские картины с космонавтами-героями. После небольшой задержки (всего-то на час, куда нам торопиться утром в понедельник) сотрудники Blizzard вышли, заняли места и рассказали всякое – это всякое вы можете послушать на диске, поэтому пересказывать не станем. Расскажем про другое: про то, как мы после конференции играли в одиночную кампанию.

Садимся за компьютеры, находим себя в личине Джима Рейнора на его же корабле.

МНЕНИЕ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

При должной сноровке из показанной нам версии StarCraft 2 можно было извлечь любой начальный уровень кампании. Я, как нормальный фанат, первым делом посмотрел доступные видеоролики и осознал пафос: Джим Рейнор драматически страдает по Кэрриган, которую «в прошлой серии» скормил зергам Арктурус Менгск (это, похоже, будет центральной темой всей Wings of Liberty). Уже потом запустил миссию – эвакуацию колонистов с планеты Мар Сара. В первой StarCraft эта эвакуация была высшей эмоциональной точкой всей игры, а теперь транспортники с мирными жителями сонно тянутся к звездному порту при полном попустительстве местных зергов. В два счета выполнил задание и получил подтверждение главного – в StarCraft 2 мы забудем о миссиях в стиле «убей всех», у каждого задания будут свои особенности. А высшая эмоциональная точка, она, видимо, теперь где-то в другом месте. И уж точно с Кэрриган.

На каждой миссии обещают какой-нибудь уникальный элемент. Тут, например, постепенно поднимается лава.



Меню апгрейдов. Купили один раз щит для морпехов, и можете на миссиях о нем не вспоминать.

Сюда мы будем переноситься между миссиями, и именно функционалом этих «хабов» станут различаться выпуски трилогии. Давайте для начала разберемся, как будет строиться в Wings of Liberty глобальная прокачка. Героев тут развивать не нужно – они есть, они с апломбом выкатываются на некоторые миссии, но они ужасно сильны, и улучшать их уже некуда. Качать зато придется сами армии – апгрейды для юнитов покупаются на корабле и остаются с вами до конца кампании. Ход, кстати, очень умный: раньше приходилось на каждой миссии заказывать любимые улучшения, а теперь они активируются заранее. Таким же глобальным образом открываются и новые юниты – они раздаются как уникальная награда за выполнение миссий, в то время как апгрейды покупаются на деньги, которые в миссиях платят. На эти же деньги можно в баре приобрести и отряд наемников, небольшую группу усиленных бойцов. Купленных уникумов можно затем создавать в специальном здании, получается этакая замена героев.

Но самые интересные новинки доступны не в оружейной и не в баре, а в лаборатории. Пока вы выполняете миссии и сражаетесь с зергами или протоссами, вы получаете «очки исследования» одной или другой расы. Затем, после миссий, эти очки можно расходовать, чтобы открыть юниты и строения, основанные на инопланетных технологиях. Например, турель, которая пыхает огнем и умеет зарываться под землю, скрываясь от чужих глаз. Или очистительный завод, который добывает веспен без вмешательства SCV. Понятно, почему такие штуковины запрещают в мультиплеере, – они же там весь баланс искорежат. А вот в сингле поковырять их будет очень занятно.

Качаться и закупаться – это хорошо, но на корабле Рейнора есть и другие полезные занятия. Можно, например, поболтать с персонажами, запустить через специальную консоль любую из пройденных миссий и любой увиденный ролик, наконец, взять миссию новую. Кампания будет нелинейной, а выбор пути сыграет важную роль в прокачке – на разных заданиях ведь дают разные юниты.

На показе лично я успел отыграть только один бой, с протоссами. Там надо было доковылять до базы союзников и оборонять ее минут 20 – примерно столько времени нужно здешнему гигантскому лазеру, чтобы просверлить дырку в сооружении протоссов, откуда мы планируем унести артефакт. Кстати, лазером этим вполне можно управлять, чтобы, например, сбивать подлетающие транспортники – такие уникальные забавности обещаны на каждой карте сингла. Обкладываем подходы к базе бункерами, на возвышение ставим осадные танки и благополучно дожидаемся конца задания. Эх, надо было сложность выбрать повыше. Ну ничего, финальная версия уже вот-вот выйдет, там и наиграемся. ■

В сингле будет масса юнитов, недоступных в мультиплеере. Firebat, например, из онлайна убрали.

***1.** Автомат The Lost Viking отказался запускаться на демонстрации, но в финальной версии он покажет нам простенький скроллшутер.*

***2.** В телевизоре часто говорят о том, что натворили на последних заданиях Джим и его команда.*

***3.** У этого внушающего доверие мужчины можно купить наемников.*

***4.** Так в будущем выглядят музыкальные автоматы. Можно поставить не только песенки из саундтрека, но и земную классику – Элвиса Пресли, например.*

***5.** Пунктов назначения на корабле всего четыре: оружейная, мостик, бар и лаборатория.*

***6.** Собеседники Джима меняются от одной миссии к другой. Вот сейчас, например, можно поболтать с Тайкусом.*

ФАКТЫ:

120 дней мультиплеера доступно в версии за 499 рублей

1 год мультиплеера доступен в версии за 999 рублей

X рублей надо доплатить, чтобы продлить мультиплеер

Автор:
Петр Сальников

КРИ

ВЫСТАВКА ГЛАЗАМИ ОЧЕВИДЦА

Конференция разработчиков игр в этом году была похожа на фестиваль Вудсток в его первоначальном, «шестидесятошном» виде: с первого дня с самого утра на стендах «ведущих компаний» сотрудники с заранее красными глазами наливают всем желающим крепкий алкоголь, громко смеются и шутят про жопу.

Лица представителей «ведущих компаний» светятся счастьем оттого, что их начальство поняло, наконец, одну важную вещь: деньги на больших и серьезных играх в России делать теперь не получается. Поэтому за ушедший год именно их компании сумели заработать бешеную прибыль, потратив на разработку смешные суммы. Эту ситуацию точно прокомментировал Алексей Артеменко (Mail.ru): «Одна только «Ферма» в месяц зарабатывает более миллиона долларов. Остальные наши браузерные игры приносят столько месячного дохода, сколько никогда не приносили игры в розничной продаже. Хочешь делать большие проекты – езжай на Запад. Да и вообще... езжай уже. Все эти люди будто в прошлом веке живут».

Это смешно, но при общем оказуаливании и осоциаливании конференции, да и индустрии в целом, номинации на церемонии награждения остались прежними: лучшая графика, лучший игровой дизайн, лучшая стратегическая игра, лучший симулятор и т.д. В результате – и смех, и грех: за приз в одной из номинаций сражаются игры «Приключения капитана Блада», «Банановые войны» и еще какое-то чудо с непроизносимым названием. По остальным номинациям все гораздо проще, и исход был частично ясен с первого дня КРИ: в жанровых номинациях конкурировать было особо некому, потому что в холле гостиницы «Космос», помимо дюжины браузерно-казуальных стендов, выставлялась одна стратегия, один шутер, один симулятор и один Postal 3. Поэтому на церемонии награждения никто особо не удивился, когда лучшей стратегией назвали единственную представленную стратегию, а лучшим шутером назвали единственный шутер. Прямо как в анекдоте про выборы: в бюллетене стоит только фамилия Иосифа Виссарионовича, а комитетчик держит у виска пистолет.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

2010

ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ИЗ ОСТАВШИХСЯ

Андрей Кузьмин, KranX Prroductions

KING'S BOUNTY ONLINE

Единственный анонс, который прозвучал на КРИ, – это «секретный проект Nival Network и KranX Productions», наша любимая King's Bounty, которая теперь в онлайне... и с микротранзакциями. «Стоп, – справедливо возразите вы, – какая такая KranX Productions, какая еще Nival Network? Игру же делали Katauri Interactive!» Все верно, игрой занимаются все те же Katauri, но теперь уже совместно с калининградской студией KranX Productions, а сетевую платформу для проекта обеспечит Nival Network (ей станет сервис Zzima.com). Больше про проект практически ничего не известно (на спартански оформленном стенде Nival Network крутили один-единственный видеоролик и наливали спиртное, чтобы разработчики не грустили). Мы нашли руководителя KranX Production, Андрея «Кранка» Кузьмина и получили ответы на самые важные вопросы касательно проекта.

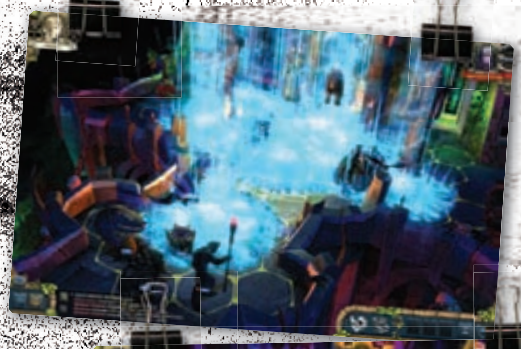
АНДРЕЙ КУЗЬМИН
Генеральный директор KranX Productions

King's Bounty Online – это самый большой проект, которым мы сейчас занимаемся. Серия известна уже 20 лет и, в принципе, в мировом геймдеве такие проекты (которые на протяжении двадцати лет постоянно реинкарнируются, а аудитория увеличивается) можно пересчитать по пальцам.

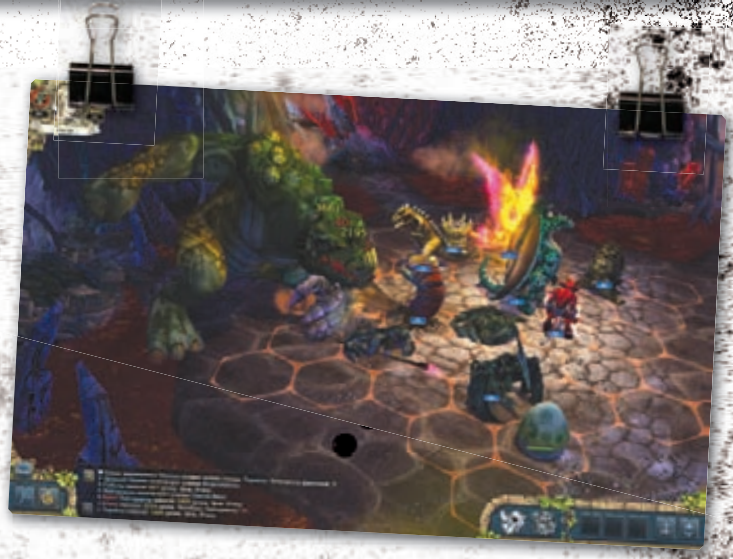
Я очень горжусь, что нам выпала честь перевести оффлайновую серию в онлайн в виде полноценной трехмерной MMORPG. Клиентских онлайновых игр с пошаговыми боями совсем не много, и все они, в основном, успешные – например, корейская Atlantica. Конкурировать сегодня с World of Warcraft достаточно тяжело. Но при этом игроков, которые хотят играть в MMORPG с пошаговыми, вдумчивыми боями (где можно подумать над стратегией и так далее) – их очень много. Собственно, для них мы и делаем эту игру, на основе уже доказавшего свое качество бренда.

Игра, конечно, будет условно-бесплатной (Free2Play), как и большинство подобных игр нового поколения. Это самая успешная бизнес-модель на сегодняшний день.

ЖАНР: MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ: Nival Network
РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive, KranX Productions и Nival Network
ДАТА ВЫХОДА: 2011



Скриншоты на этой странице – из «Принцессы в доспехах», поскольку единственным доступным изображением из King's Bounty: Online до сих пор остается логотип игры. Впрочем, отличия в графике в онлайн-версии должны быть минимальными.



МИР ТАНКОВ

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Wargaming.net
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
- **ИНТЕРНЕТ:** www.worldoftanks.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2010

«Мир танков» мы ждем с особенным вниманием (где-то в разделе «Дневники разработчиков» наверняка можно найти свежие заметки о проекте из первых рук), а на КРИ у белорусской студии Wargaming.net был, к тому же, и самый большой стенд – со множеством компьютеров, на которых была запущена подключенная к Интернету бета-версия игры. Многочисленные «Воргейминги», наряженные в желтые футболки с интересными надписями «Мне все по... Я в танке» (экземпляр футболки имеется в распоряжении редакции), активно звали всех желающих попробовать за полчаса уничтожить как можно больше вражеских танков. Главным призом значился Xbox 360, но особого энтузиазма конкурс так и не вызвал. Кстати, если вы по какой-то ужасной случайности не знаете, что такое «Мир танков» и почему словосочетание «MMORPG про танки» не должно вызывать нервный смех – добро пожаловать на краткий брифинг от главного человека в Wargaming.net, Виктора Кислого.

Виктор Кислый, Wargaming.net

ВИКТОР КИСЛЫЙ

Генеральный директор Wargaming.net

Сейчас у нас один-единственный ударный проект, «Мир танков». Это MMO с элементами экшна, RPG, стратегии и танкового симулятора. Можно сказать, что это Counter-Strike на танках – собственно, именно так наши бета-тестеры игру и называют. Команды 15 на 15 человек рубятся на железных машинах – это первая часть игры. Вторая часть: социальная составляющая, то есть клановые войны на большой глобальной карте. То есть, Counter-Strike + Total War + MMO. На танках!

Сейчас игра проходит закрытое бета-тестирование. У нас 30 тысяч заявок, из которых мы больше половины уже впустили в игру. Примерно через месяц будет открытое бета-тестирование, в котором сможет поучаствовать любой желающий. А летом, когда мы убедимся, что все хорошо работает, игра будет запущена.

Игра уже вошла в категорию «народных». У нас огромное количество кланов, которые с удовольствием сражаются в виртуальном пространстве. Ну а для тех, кто еще не знает про «Мир танков», мы решили провести на КРИ разъяснительную работу: специально обученные мальчики и девочки в желтых майках покажут вам, где, какими танками и куда надо стрелять.

Раньше половина нашей компании работала над Order of War. Проект мы успешно выпустили, выпустили нужное количество патчей и, в общем-то, окончательно завершили. Сейчас все 140 человек в компании работают только над «Миром танков». Полностью перешел графический отдел, отдел разработки 3D-части. Поэтому со времен «ИгроМира» у нас много изменений не только в геймплее, но и в общем качестве картинки, каких-то мелких деталях.

Мы плавно подводим людей к пониманию «линейки развития». Если раньше танки просто ездили и весело стреляли друг в друга, то сейчас их надо апгрейдить, надо покупать им всякие новые пушки, двигатели и так далее. В общем, проект сейчас растет с высокой скоростью. Мы планируем работать над ним еще несколько лет, постоянно расширять его и в будущем – представить западной аудитории.

MONOLITH

- **ЖАНР:** Action/MMO
- **ИЗДАТЕЛЬ:** нет
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lesta Studio
- **ДАТА ВЫХОДА:** нет

В этом году у студии Lesta не хватило денег на полноценный стенд, поэтому их новый проект Monolith демонстрировался на «Ярмарке проектов», среди самодельных любимых ферм и других продуктов жизнедеятельности юных программистов. Впрочем, представитель Lesta тут же уверил нас, что в их новой игре про шагающих роботов будет не только одиночный, но и MMO-Free2Play режим, отчего представителям дорогой редакции немедленно сделалось дурно. Игра Monolith рассказывает о непростой жизни гигантских шагающих роботов (на самом деле не совсем гигантских и не вполне роботов, но не суть). В техногенном будущем, на далекой колониальной планете Исида разворачивается масштабная гражданская война: между людьми, исидианскими животными и прилетевшими посмотреть, чем все закончится, инопланетянами.
Миссии будут проходить в компании AI-напарников (предусмотрен и кооперативный режим), а одной из главных особенностей игры станет... возможность путешествовать во времени. С помощью специальной кнопки можно будет вернуться в прошлое и помочь самому себе из будущего – впрочем, как это будет реализовано, пока что не совсем понятно. Туманом покрыта и дата выхода игры – у Monolith пока еще нет издателя, поэтому вряд ли проект стоит ждать раньше 2012 года.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Игорь Сонин, главный редактор

КРИ 2010 ясно показала вектор развития отечественной индустрии (на случай, если кто-то этот вектор еще не понял). Большие, серьезные игры в России больше не делают. Точка. Местный рынок сдулся, на международный уровень выйти могут только украинцы со своими шутерами (и еще парочка избранных студий), а отечественные проекты средней руки оказались ненужными никому – ни геймерам, ни издателям. И что-то я не видел людей, которые бы оплакивали нелепую гибель «русского трэша».

Итоги кризиса для нас таковы:

1. Мы все равно получим хорошие PC-игры, но теперь только из-за рубежа.
2. «1С-СофтКлаб» на деньги федерального бюджета будет делать новый главный российский долгострой – одобренные депутатами шесть серий патриотичных симуляторов.
3. Вся отечественная индустрия забросила традиционные игры и дружно отправилась трудиться над социалками, казуалками и MMO.

Что ж, остается только надеяться, что урок будет выучен и в новой сфере деятельности наши разработчики проявят себя лучше, чем в предыдущей.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Петр Сальников, корреспондент

КРИ-2010 лично мне была интересна еще и тремя докладами звуковой тематики: Дмитрий Кузьменко (Strategic Music), игровой композитор Михаил Котов (ITT Nord) и Елизавета Шевчук (ARC TV) рассказывали о специфике труда на ниве музыки, звукового дизайна и локализации. И если с первыми двумя все в целом ясно, то о последнем не было понятно ровным счетом ничего: некая дама с фамилией фронтмена ансамбля «ДДТ» делает доклад на тему локализации западных AAA-проектов. Учитывая, что на протяжении последних лет эдак семи этим занимается Владимир Грезнев (студия Orange), работники сферы звука на протяжении недели до КРИ обменивались недоуменными взглядами и сообщениями в ICQ: кто это, откуда, о чем доклад? Чуть позже выяснилось, что компания ARC TV, в которой прежде работала Елизавета, занималась локализацией «Dragon Age: Начало», – ну, вы поняли: человек, который сделал локализацию одной-единственной игры, причем сделал на былинно паршивом уровне, докладывает на конференции о том, как правильно переводить тексты, подбирать актеров и режиссировать их работу. На известном ресурсе DTF.ru у Елизаветы Шевчук в графе «дополнительная информация» написано: «ищу работу».

Но самый атас – это вечер второго дня конференции: в клубе «Солярис», на нижнем этаже «Космоса», организаторы конференции провели своеобразную KRI-party с бесплатным пивом, водкой (правильно, что еще нужно) и стриптизом. Все началось с песен и плясок PR-директора компании StarForce Дмитрия Гусева вокруг шеста, а закончилось выходом на подиум десятка полуодетых девушек. Остается лишь пожалеть несчастных отечественных программистов, на которых, казалось, впервые в жизни снизошла благодать в виде сисек, трущихся об их скромные усатые лица.

Под конец основной программы девушки начинают ходить по залу в поисках желающих заказать приватный танец в VIP-комнате, ко мне подходит высокая брюнетка, кладет руку на плечо: «Небольшое вознаграждение приветствуется», – игриво подмигивает она. Опускаю взгляд ниже ватерлинии: за лямочки остатков ее нижнего белья вложены десятирублевые купюры; кладу покруглее, но от приватного танца отказываюсь. Она представляется Пантерой, но после строгого взгляда сознается, что на самом деле она – Маша и учится на психолога. Спустя несколько минут общечеловеческой беседы пантера Маша удаляется в сторону человека в Свитере, заправленном в брюки, и начинает вполне очевидными движениями намекать на то, что было бы неплохо получить оплату за танец. Отечественный разработчик в Свитере потными трясущимися руками достает тысячерублевую купюру, сует ее даме в трусы и вынимает оттуда пятисотрублевую сдачу.

КРИ AWARDS 2010

Традиционная церемония вручения премии KRI AWARDS прошла в последний день выставки и оказалась мероприятием исключительно юмористического характера. По традиции, на КРИ награждаются только отечественные разработки, поэтому награду за «лучшую графику» пришлось отдавать многострадальному «Капитану Бладу», а приз за «лучшую игру для игровой консоли» – кривому российскому экшну «Симбионт», который теперь переезжает на платформу Xbox 360 с помощью печально известного европейского издателя 505 Games. Лучшей игрой конференции оказалась «Метро 2033» – и спасибо украинским разработчикам 4A Games за то, что они есть. Иначе главная награда совершенно точно ушла бы «Любимой ферме».

ПОЛНЫЙ СПИСОК СЧАСТЛИВЫХ ПОБЕДИТЕЛЕЙ:

Лучший дебют: «Королевство» (SKAZKA), браузерная MMORPG на движке Adobe Flash.

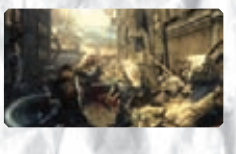
Лучшая игра без издателя: Monolith (Lesta Studio), экшн про шагающих роботов с неплохой графикой и Free2Play-амбициями.

Самый нестандартный проект: Postal 3 («Акелла»/Running with Scissors/TM Studio), третья часть симулятора подонка – на движке Source.

Лучшая зарубежная игра: Darksiders (Vigil Games, США), портированный с консолей клон The Legend of Zelda, единственная среди зарубежных номинантов игра, не являющаяся MMORPG.

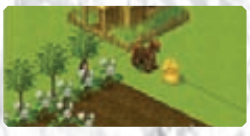
Лучшая игра для игровой консоли: «Симбионт» (Targem Games), неудачная попытка студии Targem Games сделать взрослый консольный шутер (на Xbox 360 игра выйдет под труднопроизносимым названием MorphX).

Лучшая игровая графика: «Приключения капитана Блада» (1С: Морской волк), настоящий долгострой, успевший за последние три года основательно устареть.



Лучший игровой дизайн: COLLAPSE: Ярость (Creoteam), посредственное продолжение украинского экшна про мужчину с дредами. Ищите рецензию где-то неподалеку.

Лучшая технология: «Метро 2033» (4A Games), самая, пожалуй, заслуженная награда КРИ AWARDS – с передовыми графическими технологиями у «Метро 2033» (8.5 баллов по версии «РС ИГР») все более чем в порядке.



Лучшая игра для социальных сетей: Любимая ферма (Mail.ru), клон FarmVille для Facebook, социальная браузерная казуальная игра – одним словом, будущее отечественной игровой индустрии.

ДРУГИЕ НОМИНАЦИИ:

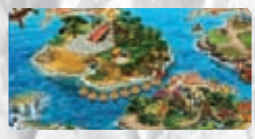
Лучшая компания-разработчик: Wargaming.net

Лучшая компания-издатель КРИ 2010: Mail.Ru

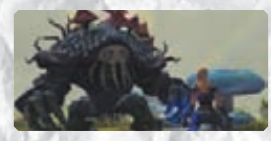
Лучшая компания-локализатор: 1С-СофтКлаб

Приз от индустрии: Андрей Ленский (ЛКИ)

Приз от прессы: Elements of War (Lesta, Playnatic)



Лучшая casual-игра: Именем Короля (Playrix)



Лучшая браузерная онлайн-игра: Джаггернаут (Mail.ru)

Лучшая игра КРИ 2010: Метро 2033 (4A Games, Акелла)

Приз зрительских симпатий КРИ 2010: Северный Клинок (Mail.ru)

Лучшая клиентская онлайн-игра: Мир танков (Wargaming.net)

Автор:
Дмитрий Карасев

ОСТОРОЖНО, ПОРТАЛ ОТКРЫВАЕТСЯ

ИСТОРИЯ PORTAL

Эта игра выросла из эксперимента нескольких студентов-программистов. Она получила путевку жизнь благодаря счастливому стечению обстоятельств. Свой окончательный облик приобретала в условиях жесткой экономии разработчиков на всем и вся. Вышла как бонусное приложение к куда более популярной игре… И неожиданно для всех оказалась одним из самых ярких и неординарных проектов игровой индустрии двадцать первого века.

WELCOME TO APERTURE SCIENCE!

А началось все в октябре 2006 года. На просторах Интернета появилась домашняя страничка исследовательской лаборатории Aperture Science (www.aperturescience.com). Собственно, сайт состоял из одной командной строки. Введя LOGIN, потом любое слово, а затем PORTALS, можно было получить доступ к анкете участника испытаний «Переносного устройства создания порталов» (Aperture Science Handheld Portal Device). Вопросы в духе «Чувствуете ли вы дискомфорт, если за вами наблюдают?» и «Как долго вы способны терпеть боль?» непрозрачно намекали на то, что скучать во время этих экспериментов не придется.

Особо внимательные, заполняя анкету, заметили, что некоторые буквы слабо подмигивают. Собрав их вместе, они получили команду THECAKEISALIE («торт – это ложь») – которая, в свою очередь, давала доступ к дневнику одного из сотрудников Aperture Science. Полные паники записки наводили все на ту же мысль о веселом времяпровождении в компании с авторами «аппертурных исследований».

«Когда ты последний раз покидал здание? А кто-нибудь после тебя выходил наружу? Я не знаю, почему комплекс изолирован. Я не знаю, кто у нас за главного. Не думаю, что фраза «пойду домой» теперь относится к нашей работе» – из дневника сотрудника Aperture Science.

Если говорить точнее, официальный анонс The Orange Box состоялся на несколько месяцев раньше. Тогда Valve объявила, что помимо Half-Life 2: Episode Two в «оранжевой коробке» будут лежать два дополнения, одно из которых – игра-головоломка под названием не то Portals, не то Portal. Суть ее заключается в том, что пользователи смогут открывать порталы в произвольных местах, прокладывая себе таким образом путь дальше.

Однако лишь появление фиктивного сайта вызвало интерес к Portal как к самостоятельной игре, а не как к приятному довеску к Episode Two. Дополнительным катализатором внимания стали слова Valve о том, что сюжет дополнения будет связан с историей Гордона Фримена.

Тем временем дневник сотрудника Aperture Science продолжал интриговать своим содержанием. Ученый то сообщал, что хозяева компании вложили миллион долларов в создание некоего «Центра развития», то делился изображением с камеры наблюдения, запечатлевшей какое-то помещение под кодовым названием «Подвал Отдыха».

«Посмотри-ка на запись камеры. Чем бы этот «Подвал Отдыха» ни являлся, дверей у него нет» – из дневника сотрудника Aperture Science.

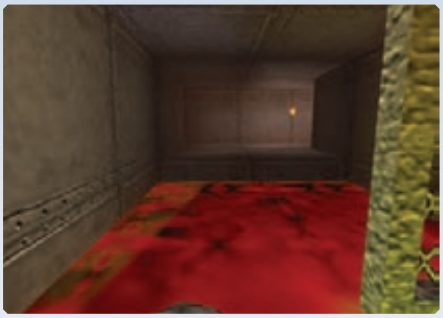
Это интересно: Обстановка в камере, показанной на снимке с aperturescience.com, отличается от той, в которой приходит в

«ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ПРИ ЛАБОРАТОРИИ ИССЛЕДОВАНИЯ ПРИРОДЫ ПОРТАЛОВ… ПРИГОТОВЬТЕСЬ К ОТКРЫТИЮ ПОРТАЛА. ТРИ. ДВА. ОДИН»

ПЕРВЫЕ СЛОВА, КОТОРЫЕ ВЫ СЛЫШИТЕ В PORTAL

Один из первых скриншотов Portal, представленный Valve широкой общественности.

В отличие от Portal, Narbacular Drop позволяла создавать порталы «сквозь» друг друга.



Слова «Narbacular» в английском словаре нет. Разработчики специально дали игре выдуманное название, чтобы ее легче было находить в Сети.

себя героиня Portal. Изначально «подвал отдыха» имел куда более негостеприимный вид (видавшая виды тумбочка, вместо кровати-капсулы – ржавая кушетка).

WELCOME TO VALVE!

Если быть совсем точным, история Portal началась еще раньше. А именно – в 2005 году, когда в Интернете появилась игра под названием Narbacular Drop. Ее авторами стали несколько друзей-студентов из Института Технологий DigiPen (Редмонд, США), известной кузницы кадров для американских игровых студий.

Narbacular Drop рассказывала о злоключениях принцессы No Knees («нет колен» – это имя объяснялось тем, что она не умела прыгать: так разработчики обыграли отсутствие данной функции в игре). Бедняжка отказалась пойти под венец с демоном, и за это он поместил героиню в заколдованный лабиринт. Со временем принцесса поняла, что лабиринт – это живое существо со своим сознанием, эмоциями и именем Уолли. Используя его способности создавать порталы внутри себя, принцесса сбежала из заточения и одолела демона.

Это интересно: Narbacular Drop была предельно короткой – всего шесть относительно небольших по размеру этапов. Однако вскоре в Сети стали появляться сообщества фанатов, которые создавали собственные уровни-головоломки.

В течение последующих 12 месяцев западные игровые издания засыпали Narbacular Drop всевозможными наградами. Авторы игры тем временем уже успели устроить презентацию своего проекта в офисе Valve. Позже они говорили, что попасть на прием к Гейбу Ньюэллу (Gabe Newell) оказалось редкой удачей – другие издательства никакого интереса к их творению не проявляли. А вот создатели Half-Life оказались впечатлены.

«Гейб был в шоке. Он не смог даже досидеть до конца демонстрации. Он вскочил со стула, не дожидаясь конца демонстрации, едва ли не обнял каждого из этих парней и предложил им завтра же приходить на работу в Valve. Он был на седьмом небе от счастья», – Даг Ломбарди (Doug Lombardi), маркетинговый директор Valve.

Так на свет появился Portal – идея Narbacular Drop, усиленная финансовыми возможностями Valve и вписанная во вселенную Half-Life.

WELCOME TO THE SCIENCE!

На самом деле решение вставить Portal в сюжетную канву Half-Life было шагом вынужденным. Дело в том, что число сотрудников, трудившихся над Portal, составляло всего семь человек (четверо программистов и трое дизайнеров из института DigiPen). Возможности команды были сильно ограничены. Тогда в целях экономии сил решено было использовать материал из Half-Life 2, а дабы избежать вопросов со стороны игроков, Valve связала две игры в единую историю.

Для этого на помощь создателям Portal был направлен Марк Лэйдлоу (Marc Laidlaw), штатный сценарист Half-Life. Впрочем, несмотря на его вклад, большая часть сюжета была написана двумя другими авторами: Эриком Уолпоу (Erik Wolpaw) и его другом Четом Фалишеком (Chet Faliszek), которые к тому времени были известны как создатели весьма популярного игрового сайта Old Man Murray (ныне, к сожалению, не функционирующего). Именно эти двое

модифицировали идею с компьютерным голосом, сопровождающим героиню, – на ранних стадиях разработки ГЛэДОС отводилась лишь роль бесстрастного наставника в ходе обучающих миссий.
Они же придумали куб-компаньон – совместно с главным менеджером проекта Ким Свифт (Kim Swift), которая услышала в какой-то передаче по психологии, что заключенные, долго находящиеся в камерах-одиночках, начинают одушевлять окружающие предметы. Кроме того, именно Уолпоу заставил компьютерный голос при каждом удобном случае вспоминать торт в качестве приза для героя, прошедшего все испытания.

«В начале работы над Portal прозвучал вопрос: «Какую философию должна исповедовать наша игра, чтобы заинтересовать как можно больше людей?». 15 минут мы молчали, а потом кто-то сказал: «Все любят торты», – Эрик Уолпоу, сценарист Portal.

Это интересно: По признанию разработчиков, они никогда не предполагали, что куб-компаньон станет едва ли не самым популярным персонажем Portal. У создателей игры был другой неодушевленный «любимец» – обруч, выкатывающийся из взрыва, в котором погибла ГЛэДОС (пародия на голливудский штамп с колесом, выкатывающимся из любой аварии). По словам Уолпоу, обручу даже было дано имя Хупи (Hoopy).

Многие решения Уолпоу и его коллег, определившие финальный облик Portal, были вынужденными. Например, минималистический дизайн уровней стал следствием того, что у тестеров слишком много времени уходило на поиск деталей головоломки среди предметов интерьера. В результате в Valve решили убрать «все лишнее».
Экскурсию по офисам Aperture Science, которую планировалось сделать третьим игровым этапом (тестовых комнат и их «изнанки»), пришлось отменить из-за упомянутой выше нехватки рабочих рук. По той же причине Челл так и не довелось свести личное знакомство с персонажем по имени Rat Man (автором знаменитого предупреждения «Торт – это ложь»). Финальная битва изначально должна была представлять собой грандиозное побоище из нескольких стадий, включающих преодоление препятствий на скорость, погоню за ГЛэДОС и многое другое...

«Но знаете – я рад, что так получилось. Если бы перед нами не стояло столько ограничений, Portal не получился бы таким, каким он вышел в итоге», – Эрик Уолпоу, сценарист Portal.

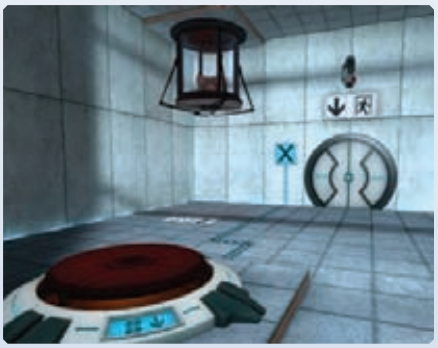
WELCOME TO THE COMPANY!

Немалая часть труда Уолпоу и Фалишека была представлена игрокам еще до выхода игры – в том числе история Aperture Science, изложенная с фирменным черным юмором Portal. Если верить aperturescience.com, компания была основана в 1953 как производитель низкотехнологичных порталов между внутренней и внешней частью душевой – иначе говоря, шторок для ванной. «Умное» название было выбрано исключительно для того, чтобы произвести впечатление на клиентов. План сработал – через три года администрация Эйзенхауэра заключила с Aperture Science контракт на поставку занавесок для душа во все военные ведомства, кроме флота. Позже основатель компании повредился рассудком и начал продвигать различ-

Алесия Гайдвел (Alesia Glidewell), актриса, подарившая свою внешность главной героине Portal...

...и ее виртуальное воплощение, созданное художниками Valve.

Центр Развития, испытательный полигон для «портального ружья», построенный за миллион долларов – снаружи и изнутри.



ные безумные проекты – например, скупать желания смертельно больных детей и продавать их богачам, которым нечего больше хотеть. Подобная деятельность закончилась тем, что руководителям Aperture Science пришлось оправдываться перед Сенатом. Там они случайно обмолвились об успехах в еще одном смелом начинании – экспериментах по мгновенному перемещению живых существ. Расследование деятельности Aperture Science было срочно приостановлено, а сама компания получила грант на продолжение исследований. В случае успеха им была обещана награда еще больших размеров.

Это интересно: По официальной информации, Aperture Science отметилась еще одним успешным проектом – созданием «надежного приема противодействия приему Геймлиха» (иначе говоря, массажу при остановке сердца). Благодаря этой разработке «несколько лидеров исламистских террористических группировок задохнулись, подавившись бараниной, несмотря на своевременно оказанную помощь».

«Апертура – это действующее отверстие оптической системы, определяемое размерами линз или диафрагмами» – Большой Советский Энциклопедический Словарь.

Единственное, что омрачало работу Aperture Science, – наличие конкурентов, исследовательского комплекса Black Mesa, который также вел разработки в области телепортации. Две лаборатории отличались принципиально разным подходом к проблеме. В Black Mesa создавали технологию, способную переместить человека из одной заданной точки в другую. Aperture Science сосредоточились на приборе, позволяющем использовать так называемые «червоточины» (входами/выходами которых и являются порталы). Именно желание опередить Black Mesa побудило руководителей компании к созданию Генетической Формы Жизни и Дисковой Операционной Системы, сокращенно ГЛэДОС (англ. GLaDOS, Genetic Lifeform and Disk Operating System). Разработка начала частично функционировать в 1996 году, и, судя по всему, делала это весьма успешно – по крайней мере, развешанные в здании Aperture Science графики свидетельствуют о том, что в гонке с Black Mesa лидировали бывшие производители штопоров. На один из дней 1998 года назначен полноценный запуск ГЛэДОС...

«То ли еще будет...»

WELCOME TO THE RESEARCH!

Так или иначе, все закончилось тем, что однажды девушка по имени Челл пришла в себя в прозрачной комнате посреди некоего непонятного и незнакомого места. Механический женский голос сообщил, что она – участник некоего серьезного эксперимента. Если она с честью пройдет все испытания – в конце ее ждет вечерника с тортом. Ну а если нет...

«Хотя основным принципом экспериментального центра является обучение в игровой форме, мы не гарантируем отсутствие увечий и травм» – ГЛэДОС.

Трудно сказать насчет Aperture Science, но эксперимент Valve точно завершился выдающимся успехом. Благодаря чему? Причин можно назвать множество. Возможно, все дело в уникальном геймплее. Portal позволил играть с физикой и пространством так, как никто из разработчиков не позволял раньше. Фокусы с гравитацией,

Изображения, видимые через портал, создаются только первые девять раз (движок Source поддерживает до девяти отображений). Бесконечность достигается путем копирования картинки из первого портала в девятый.

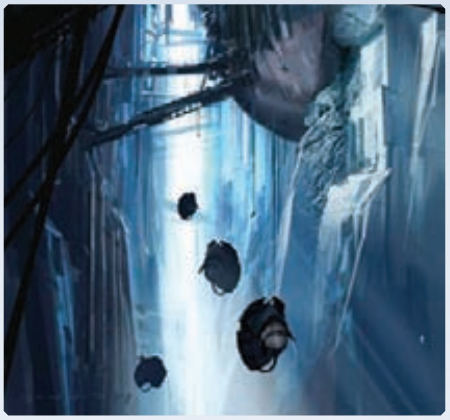
ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО ОМРАЧАЛО РАБОТУ APERTURE SCIENCE, – НАЛИЧИЕ КОНКУРЕНТОВ, ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОГО КОМПЛЕКСА BLACK MESA.

Рычание одного из модулей ГЛэДОС, звучащее во время финального сражения, «исполнил» Майк Паттон – вокалист знаменитой рок-группы Faith No More.

полеты от пола до потолка и обратно, пространственные аномалии... И все это – не в строго оговоренных разработчиками местах, а там, где вы сочтете это нужным для решения очередной головоломки. Причем решений этих может быть несколько – никто не связывает руки вам за спиной.

Это интересно: Из фанатского творчества больше всего известно дополнение Portal: Prelude, созданное тремя французскими разработчиками и рассказывающее предысторию событий Portal. По уровню исполнения оно ничем не отличается от оригинала и даже признано Valve в качестве официального приквела. Заслуживает внимания двухмерная Flash-игра Portal: The Flash Version. В ней разработчики дают свой взгляд на сюжет Portal – так, например, в конце на игрока нападают штурмовики Альянса.

Возможно, все дело в увлекательном сюжете. Что происходит в Aperture Science? Какая развязка ждет нас? Можно ли доверять компьютерному голосу, обещающему устроить в нашу честь вечеринку с тортом? Желание найти ответы только подстегивает интерес к игре.



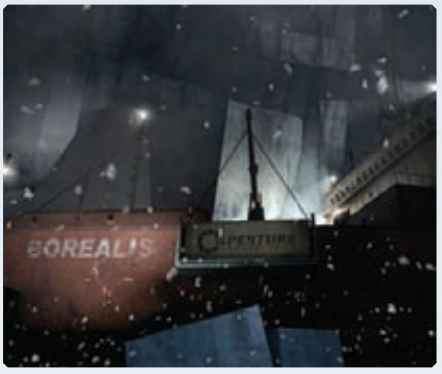
Промо-арт к Half-Life 2: похоже, Альянс успел к «Борею» раньше Гордона Фримена.

Не стоит забывать и о фирменном черном юморе Portal. Подумайте сами: где еще вы смогли бы увидеть столь же увлекательный спектакль, разыгранный минимальным числом актеров? Причем каких актеров – голос за кадром, неодушевленный ящик с нарисованными на нем сердечками... Да, тема разумного компьютера не нова, но у создателей Portal этот ИИ получился на удивление человечным.
Ну а финальная песенка Still Alive, безумный гимн науке и корпоративной культуре в исполнении не менее безумного компьютера – настоящий хит, собравший едва ли не больше премий, чем сам Portal.

«Maybe you'll find someone else
to help you.
Maybe Black Mesa –
THAT WAS A JOKE. HA HA, FAT CHANCE...»
– ГЛэДОС.

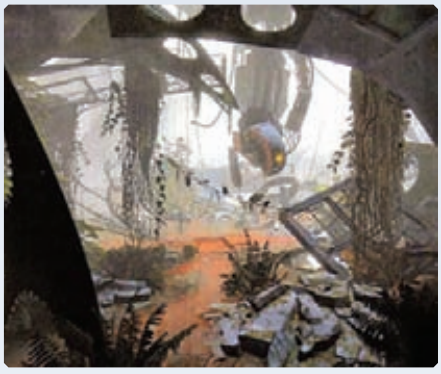
WELCOME TO HALF-LIFE!

Помимо всего прочего, песня Still Alive – одна из ссылок на сюжет Half-Life. Как уже говорилось выше, связать Portal с похождениями Гордона Фримена Valve обещала задолго до выхода Orange Box. Долгое время ходили слухи о том, что одним из



«Борей», скованный арктическими льдами, каким он предстал в сообщении Джудит Моссман.

героев игры станет майор Адриан Шепард (Adrian Shepard) из Opposing Force. На такую мысль наводило то, что сокращение английского названия портальной пушки – ASHPD – очень напоминало его имя. К тому же Valve сама пообещала поместить в Half-Life всех трех играбельных персонажей первой части. Фримен и Барни к тому времени уже успели проявить себя во всей красе, а вот Шепард – нет.
Тем не менее, Шепард в Portal появился лишь косвенно – в игре можно найти компьютерные клавиатуры, на которых отмечены цветом несколько клавиш. Выделенные буквы образуют имя Adrian Shepard. Ряд других намеков позволяет предположить, что именно слухи о создании «портального ружья» в Aperture Science спровоцировали ученых из Black Mesa на рискованный эксперимент, в итоге резко изменивший жизнь молодого ученого Гордона Фримена. Однако официального подтверждения этой информации нет. Главная нить, связывающая Portal с событиями Half-Life 2, – корабль «Борей» (Borealis). Известно, что он был построен учеными Aperture Science в рамках конкуренции с Black Mesa, параллельно с созданием ГЛэДОС. «Борей» официально яв-



В Portal 2 перед нами предстанут руины комплекса Aperture Science, заросшие растительностью.

В преддверии выхода Portal 2 разработчики выпустили патч, меняющий концовку игры, – к лежащей на земле героине подъезжает робот и утаскивает ее обратно в здание комплекса.

лялся исследовательским судном, однако различные источники упоминают о наличии на его борту «ценного груза», оно же – «невероятно мощное оружие». Так или иначе, в стремлении опередить Black Mesa хозяева «Борея» нарушили элементарные нормы безопасности, и в ходе одного из экспериментов корабль исчез вместе со всем экипажем.

Это интересно: Судя по одному из чертежей «Борея», фигурирующих в видеопослании в Белой Роще, «Борей» должен находиться под управлением операционной системы ГЛэДОС.

Судно долгое время считалось потерянным, пока не нашлось в Half-Life 2: Episode Two. В сообщении от Джудит Моссман (Judith Mossman), перехваченном компьютерной системой в Цитадели Альянса в Episode One, говорится, что ученая обнаружила судно скованным льдами в Арктике. Интересно, что мнения повстанцев относительно корабля разделились. Если доктор Исаак Кляйнер (Isaac Kleiner) предлагал использовать его в борьбе с Альянсом, то Илай Вэнс (Eli Vance) утверждал, что это может привести к еще большей катастрофе, чем открытие портала в Black Mesa.

«Black Mesa тебя так ничему и не научила? Такую мощь невозможно контролировать!» – Илай Вэнс.

Это интересно: В файлах Episode 2 можно отыскать неиспользуемую фотографию, на которой двое ученых запечатлены на фоне «Борея». Примечательно, что эта пара фигурирует и на групповой фотографии сотрудников Black Mesa, висевшей в бывшей лаборатории доктора Кляйнера в Сити 17. На другом фото запечатлен сам «Борей», который выглядит как российский атомный ледокол типа «Арктика».

По всей вероятности, предупреждение, которое G-Man передал Вэнсу в Episode Two («будь готов к непредвиденным последствиям»), также относится к «Борею». Кстати, впервые эти слова G-Man произнес как раз перед катастрофой в Black Mesa. Да и интерес к кораблю со стороны Альянса не может не наводить на определенные размышления. Так что детищу многострадальной Aperture Science еще предстоит сыграть свою роль в жизни человечества в целом и Гордона Фримена в частности...

WELCOME TO THE FUTURE!

Какую именно – это мы узнаем в скором будущем. История «Борея» должна завершиться – или хотя бы получить развитие – в Half-Life 2: Episode Three. Аликс Вэнс и Гордон Фримен отправляются на поиски корабля, напутствуемые словами Илая Вэнса о том, что судно должно быть уничтожено любой ценой.

История Aperture Science, ГЛэДОС и Челл тем временем продолжится в Portal 2. Вторая часть будет перекликаться с Half-Life 2 – по крайней мере, если верна информация о том, что действие игры происходит через несколько сотен лет после событий первой части. Вряд ли Гордону Фримену суждено прожить настолько долго. Хотя кто его знает...

Одно можно сказать наверняка – какой бы ни была дальнейшая судьба героев Portal, вторая часть вряд ли поставит на ней крест. Слишком уж полюбились эти персонажи игровой общественности, чтобы Valve отказалась от них в обозримом будущем. ■

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Королева или ферзь с дурной прической?

2 Сразу видно – король.

3 Битвы разгораются не просто на доске, а в настоящих фэнтезийных замках.

BATTLE VS. CHESS

История циклична, и анонс Battle vs. Chess – тому подтверждение. В далеком 1988 году в свет вышла шахматная игра Battle Chess, где фигуры были оформлены в виде фэнтезийных персонажей. А в марте этого года TopWare Interactive и Zuxxez Entertainment сообщили о разработке игры, основанной на том же принципе. На шахматной доске Battle vs. Chess кипят сражения между колоритными, анимированными героями, символизирующими различные фигуры. Игра строится на шахматном алгоритме Fritz от немецкой компании ChessBase. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Turn-Based Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.battlevschess.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** август 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 Новый Call of Duty будет красивым – чего стоит хотя бы снег, облепивший лица солдат.

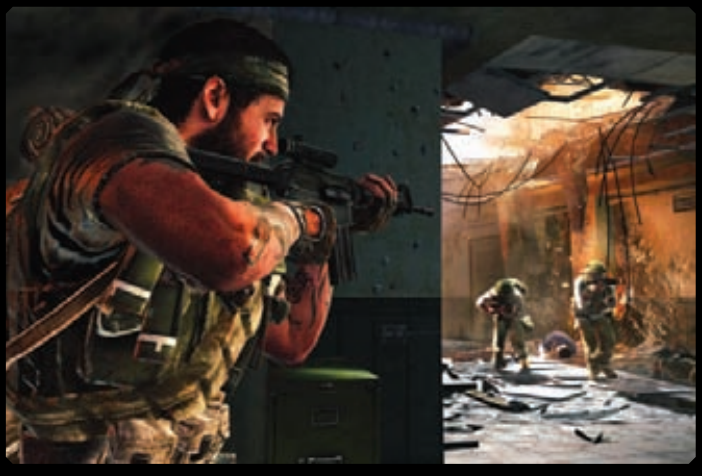
2 Враг всегда выделяет самые важные свои объекты приметными красными огоньками.

3 В эпоху Холодной войны АК был особенно популярен.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Изначально предполагалось, что новый эпизод Call of Duty перенесет игроков во Вьетнам, но сейчас уже известно, что театров действий будет больше. Вьетнам – лишь один из конфликтов Холодной войны, показанных в игре. Судя по видеоролику и обрывочным сведениям, сражаться также придется на Кубе, в Арктике и даже на Урале. Штурм секретного советского объекта в 1968 году будет якобы первой боевой операцией в Call of Duty: Black Ops. Шутер появится не только на ПК, но и на консолях. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Treyarch
- **ИНТЕРНЕТ:** www.callofduty.com/blackops
- **ДАТА ВЫХОДА:** 9 ноября 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали



1 Монстр эффектно сливается с фоном, так что даже на картинке появляется как будто неожиданно.

2 Врагов в F.3.A.R. можно расстреливать или уничтожать паранормальными способностями.

3 Декорации все так же угнетают – за это авторам спасибо.

F.3.A.R.

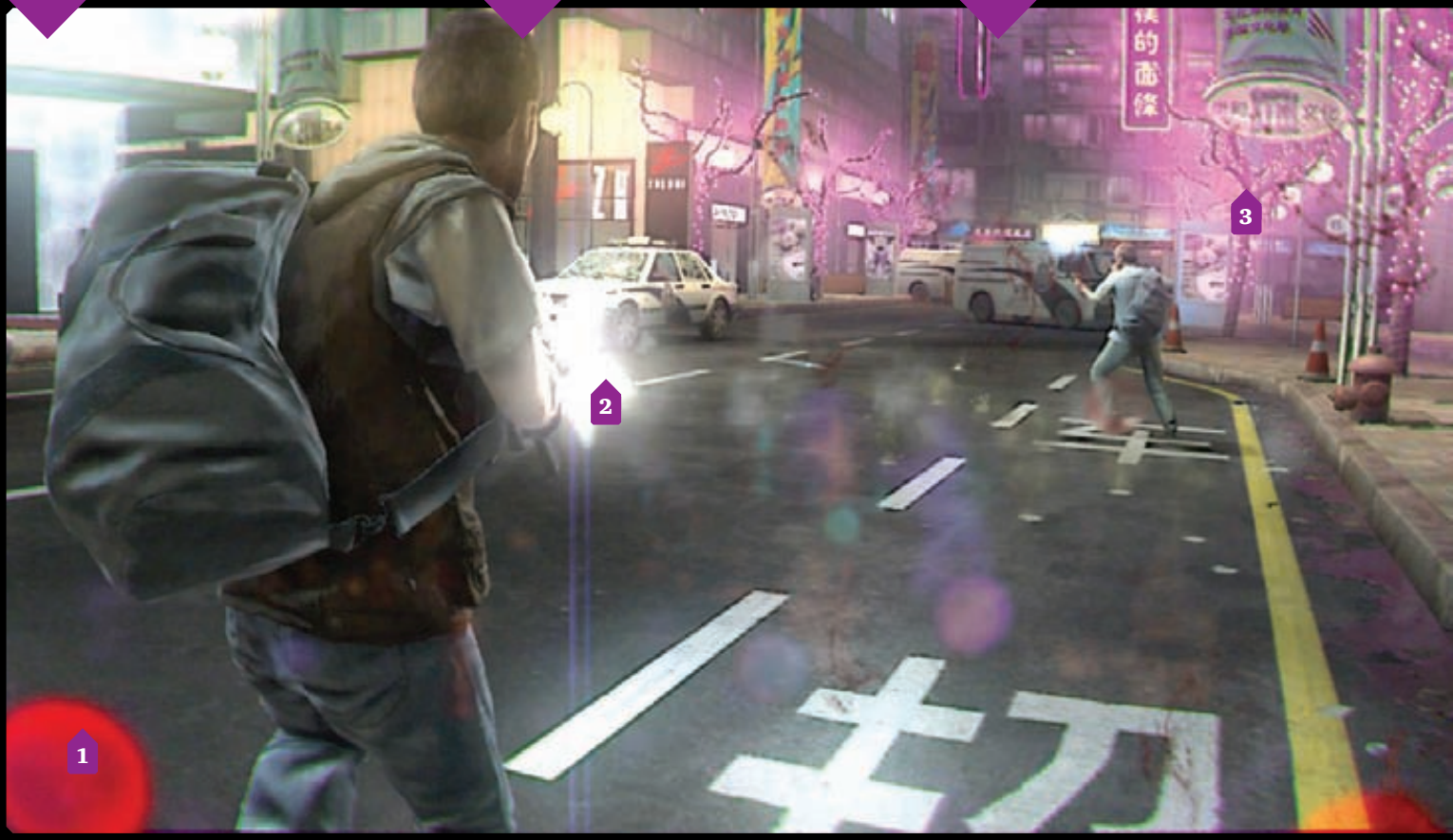
Слухи о том, что новый эпизод F.E.A.R. выйдет под жутким названием F.3.A.R., подтвердились, но смена концепции оказалась еще серьезней: если раньше игрок боялся один, то теперь можно бояться вместе. Шутер «затачивается» под совместное прохождение с участием двух героев: бойца по прозвищу Point Man и чокнутого Пакстона Феттела. Первый полагается на оружие и метко стреляет, второй предпочитает давить врага своими паранормальными способностями.

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** Day 1 Studios и Monolith Productions
- **ИНТЕРНЕТ:** www.whatisfear.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 Красное пятно – это кровь на объективе камеры.

2 Яркий свет – следствие чувствительного восприятия камерой пламени выстрела.

3 Путешествие в криминальный Шанхай обещает не только красивую смерть, но и яркую жизнь.



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

В анонсе Kane & Lynch 2: Dog Days разработчики заявили, что игра откроет «новые значения слов «интенсивность» и «реализм»». Тогда утверждение казалось пустым рекламным слоганом, но сегодня оно наполняется смыслом. Проект стилизуется под любительскую видеозапись со всеми сопутствующими эффектами: помехами, дрожанием камеры, нарочито неудачными ракурсами и прочими выкрутасами. Авторы не стали менять игру по сути – это все тот же криминальный боевик, но решили поэкспериментировать с формой.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kaneandlynch.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 24 августа 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** рубрика «На ковер!» в №2 (74)

1 В сиквеле авторы отразили взлет, посадку и заправку в воздухе.

2 Поскольку H.A.W.X. 2 – не симулятор, ракет на борту боевой машины наверняка больше, чем видно под крыльями.

3 Похоже, пилот очень вовремя покидает аэродром.

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Феерические воздушные сражения, начатые в H.A.W.X., продолжатся в небе над Москвой, Индийским океаном, Персидским заливом и даже в Заполярье. В этот раз можно будет не только сбивать вражеские самолеты, но также совершать взлет и посадку, проводить дозаправку в воздухе и палить по врагу управляемыми вручную ракетами. Главные роли распределены между американским, британским и русским летчиками, а кроме одиночной кампании планируется совместный режим для четверых участников.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action/Simulation
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Bucharest
- **ИНТЕРНЕТ:** hawxgame.us.ubi.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 Благодаря PhysX взрывная волна красиво и естественно запускает людей и предметы в воздух.

2 Автомобиль не просто разваливается на запчасти, но разлетается в клочья.

3 Отброшенный взрывом человечек в полете расстался с пистолетом и кепкой.

MAFIA 2

Едва ли кто-то сомневается, что Mafia 2 окажется роскошным экшном, в деталях раскрывающим минувшую эпоху. Авторы продумывают каждую мелочь. Так, например, в игре будут фотографии из номеров Playboy 50-х годов XX столетия. Они призваны «проиллюстрировать силу влияния Playboy на поведение и культуру», а заодно внести еще один штрих в аутентичную атмосферу игры. Mafia 2 выйдет в августе в обычном и коллекционном изданиях. Последнее включает в себя карту города, саундтрек и дополнительный контент.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Czech
- **ИНТЕРНЕТ:** www.2kgames.com/mafia2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 24 августа 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** превью в №8 (68)

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Питер Молинье – святой человек, к которому некоторые уже перестали относиться серьезно. По совместительству – глава студии Lionhead.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ЦАРСКИЕ ХОРОМЫ

Возвращаясь к животрепещущему вопросу отсутствия интерфейса, разработчики демонстрируют замок вашего героя – здесь есть оружейная, где можно выбрать меч или пистолет, саблю или мушкет, топор или арбалет. Есть и место, где можно будет переодеться, – таким образом игра избавляется от схематичных списков и инвентаря, полностью приближая процесс к реальной жизни. Но одна из самых важных революций в плане интерфейса – интерактивная карта вашего королевства, которая показывает весь Альбион *в реальном времени*. На карте можно будет увидеть каждую провинцию и каждого NPC – а также понаблюдать за последствиями своих королевских решений.

FABLE 3

РЕВОЛЮЦИЯ

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РАЗРАБОТЧИК: Lionhead Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ИНТЕРНЕТ: www.fable3.com
ДАТА ВЫХОДА: 4 квартал 2010

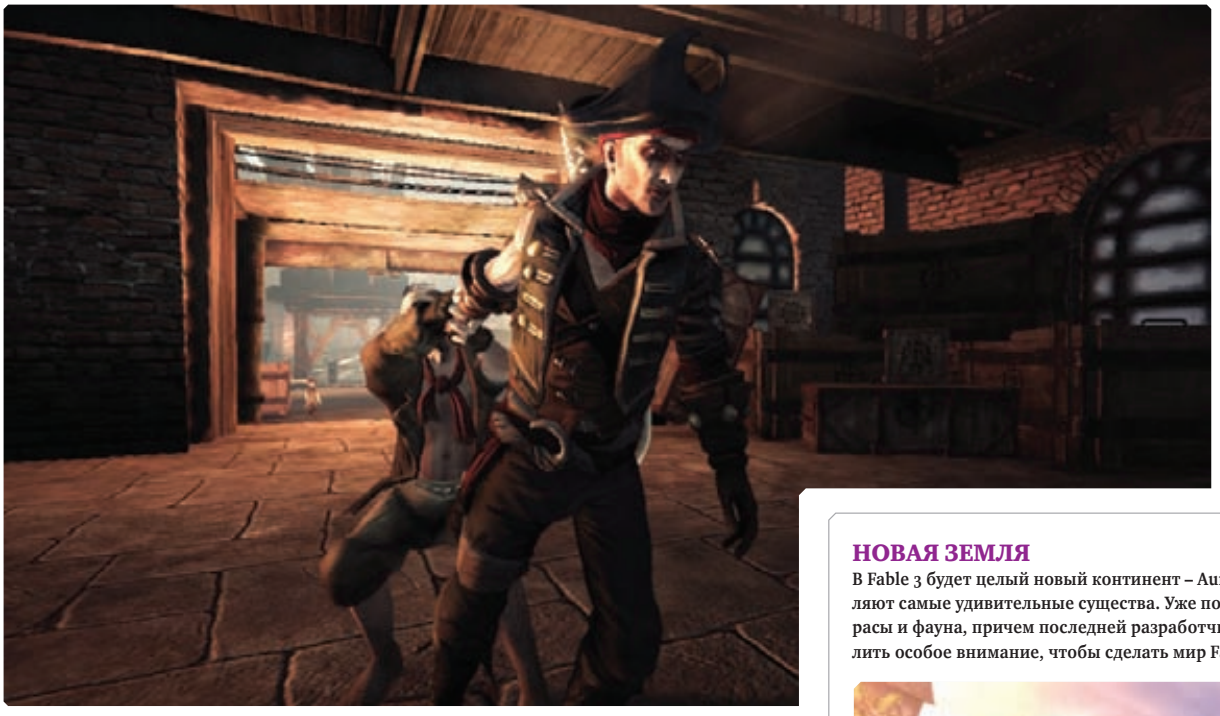
Райские новости: Fable 3 выходит на PC, уже зимой мы получим продолжение игры, ради которой многие покупают Xbox 360. Третья Fable обещает быть важнейшим событием в жизни поклонников творчества Lionhead – самых эксцентричных и амбициозных игровых разработчиков в Великобритании.

Серия Fable – это главный проект Питера Молинье (Peter Molyneux), идейного вдохновителя и бессменного руководителя студии Lionhead, которого многие не без основания считают слегка свихнувшимся гением. Точнее, считали: после Fable 2 вряд ли у кого-нибудь повернется язык сказать, что Молинье был не в себе и в очередной раз не выполнил свои обещания. Первая часть должна была стать революцией в мире ролевых игр: абсолютная свобода, постоянный моральный выбор и растущие в реальном времени (!) деревья. Никаких риалтайм-деревьев в финальной версии, конечно же, не оказалось (Молинье растерянно извинялся за ограниченные возможности приставки Xbox), а игра оказалась простой, но невероятно милой английской сказкой, написанной очень понятным языком, – хотя место для некоторых революционных моментов в Fable все-таки нашлось. Спустя год игра была портирована на ПК в улучшенном и расширенном варианте с подзаголовком The Lost Chapters – и надолго осталась в сердцах всех любителей ролевого жанра.

ПОПЫТКА НОМЕР ДВА

Вторая часть Fable никогда не задумывалась как революция: на пресс-показах Молинье загадочно улыбался и демонстрировал публике специальную собачку, которая повсюду бегает за главным героем, а из принципиальных нововведений была заметна только смена сеттинга – из волшебного фэнтези игра перенеслась в позднее Средневековье, где уже изобрели порох, а магия считается штукой для наивных детей. Одним из таких наивных детей и начинал свой путь главный герой – точно как в первой Fable, персонаж взрослел, постепенно втягиваясь в круговорот удивительных событий. Альбион (именно так называется мир Fable) менялся прямо на ваших глазах в зависимости от действий персонажа и его морального статуса. Важно, что Fable 2 была не просто превосходной ролевой игрой – с интуитивной прокачкой, крайне интересными битвами и великолепным сценарием – это была еще и уникальная возможность побыть плохим и не выглядеть при этом глупо, что редко получается в других играх.

Боверстоун, родина героя из второй части, заметно изменился за прошедшие полвека и теперь больше всего похож на стимпанковую Венецию.



Характерный пример использования Dynamic Touch – главный герой (судя по внешнему виду, ко всему прочему, злодей) за руку тащит какого-то несчастного в темницу.

Но выйдет ли Fable 2 на ПК – все еще вопрос, тогда как Fable 3 уже совершенно точно появится на персональных компьютерах этой осенью. Перед анонсом игры (который состоялся на прошлой GDC) на сайте Lionhead раз в неделю появлялись картинки-подсказки с изображением различных государственных или революционных лидеров – от Наполеона до Че Гевары. Мало кто смог догадаться, что речь идет не только о новой эпохе Fable 3 – эпохе индустриализации – но и о целой концепции, которую Lionhead старательно держали в секрете. Еще одним сюрпризом оказалось заявление Молинье о том, что «Fable 3 – это... не совсем RPG».

БЕЗ ИНТЕРФЕЙСА

Герой Fable 3 – прямой потомок персонажа из второй части, на Xbox 360 можно будет даже импортировать файл сохранения, чтобы усилить сходство с великим предком. Персонаж, как и раньше, начнет свой путь в юности, и рано или поздно достигнет момента, с которого в Fable 3 начнется все самое интересное – станет правителем Альбиона. Именно таким образом Lionhead намерены превратить ролевую игру в симулятор управления королевством, оставив его при этом... ролевой игрой. Ролевой, правда, не в привычном смысле этого слова: из Fable 3 исчезнут очки опыта, шкала здоровья и *абсолютно весь интерфейс* – навсегда, без права на переписку и свидания с родными.

«GUI изначально казался нам глупой затеей, – рассказывает Молинье. – Поэтому когда мы собрались и начали думать, какой будет Fable 3 (а это было еще до завершения работы над второй частью), мы решили в первую очередь избавиться от интерфейса, от всех этих жутких меню из сотен пунктов и от этих странноватых сфер опыта, которые выпадают из врагов. Что за нелепость! Это надо было полностью убрать. И мы это сделали».

БЕЗ ЭКСПЫ

Вместо набора опыта Fable 3 предлагает сконцентрироваться на социальном аспекте: чем больше у вашего персонажа последователей (followers, совсем как в Twitter), тем сильнее его влияние и тем

НОВАЯ ЗЕМЛЯ

В Fable 3 будет целый новый континент – Aurora, который населяют самые удивительные существа. Уже подтверждены новые расы и фауна, причем последней разработчики пообещали уделить особое внимание, чтобы сделать мир Fable 3 более живым.

В новинке вернутся наши старые знакомые – уморительные огры.

ФАКТЫ: **50** лет после событий Fable 2 | **2** континента: Альбион и Аврора | **3** кнопки: магия, пистолет, меч

▲ *А это уже Expression Touch – злобный герой подбрасывает в воздух дочку.*

▼ *Fable 3 останется такой же выдуманной и сказочной (при слове «реализм» боссы Lionhead привычно делают сложные лица), зато мир станет куда более открытым и живым.*

могущественнее он становится. Lionhead не просто хотят подарить игрокам власть. Они хотят дать им возможность исправить все несправедливости в Альбионе, сделать его идеальным государством. А вот будет ли это кровавый путь тирана или история заботливого монарха – здесь решать вам. Разумеется, в Fable 3 найдется и главный злодей – именно он превратил когда-то сказочный мир в настоящий ночной кошмар технического прогресса и индустриализации, и именно его вам придется свергнуть с трона.

СТИМПАНК

Альбион очень сильно изменился за те 50 лет, которые прошли со времен Fable 2: старые локации не узнать, настолько они теперь напоминают канонические декорации жанра «стимпанк». Повсюду работают какие-то немыслимые механизмы, из труб валит пар, здания выстроены из красного кирпича – индустриальная революция в самом разгаре. «Вы победите главного злодея, Логана, примерно к середине игры, – продолжает Молинье, – Победите за счет того, что поведете за собой людей, пообещав им лучшую жизнь. А когда злодей будет повержен, начнется самое интересное: вам придется выбирать, будут ли исполнены все ваши обещания».

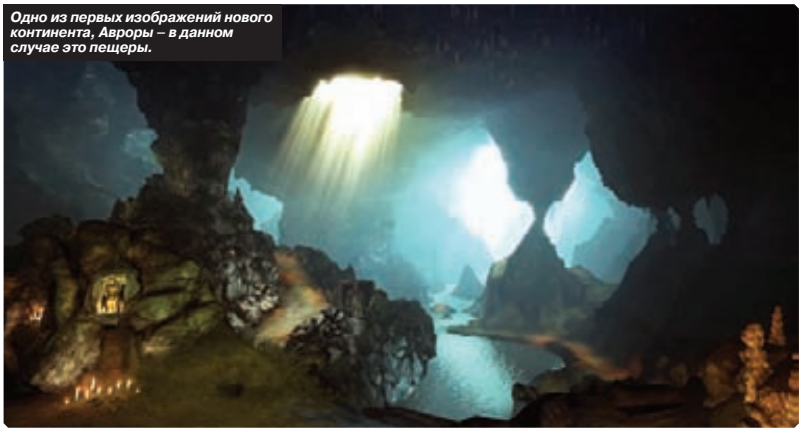
ПРИКОСНОВЕНИЕ

Еще одно интересное нововведение – система прикосновений (Touch), которая выводит взаимодействие игрока с окружающим миром на новый уровень. Она появилась после того, как разработчики остались недовольны системой Expressions (самовыражения) из предыдущих частей. В самом деле, стандартного набора эмоций в Fable 1-2 обычно хватало только на соблазнение девушек и разные непристойные выходки. Но теперь все изменится. «У вас будет новая эмоциональная связь с миром. Вы сможете обнимать персонажей, держаться с ними за руки или тащить их в подземелье, чтобы там их подвергли пыткам». Интересно, как будет эта система работать вместе с заявленной для консольной версии поддержкой Natal?

КАК МИР МЕНЯЕТСЯ

На новый уровень будет выведено и изменение мира вокруг игрока. Сам персонаж все так же меняется в зависимости от своих действий – но теперь это не только нимб/дьявольские рога, но и так называемая «профессия» вашего героя. Убрав «экспу», Lionhead предлагает формировать облик протагониста на основе того, какую тактику и какое оружие он использует – любители топоров и дубинок станут накачанными и огромными, а те, кто предпочтут сабли и мушкеты, будут более ловкими и изящными. Более того, ваше оружие также будет меняться вместе с вами, «в зависимости от целей его использования» – здесь, вероятно, речь идет о добре и зле, постоянном моральном выборе. Наконец, весь Альбион по-прежнему подвержен изменениям по решению игрока – и это не только мир и процветание вокруг (или война и упадок),

Боевая система теперь сильно зависит от времени удержания кнопки атаки – по словам разработчиков, это время нисколько не ограничено, тогда как сила удара постоянно растет в арифметической прогрессии.



Одно из первых изображений нового континента, Авроры – в данном случае это пещеры.

ИНТЕРЕСНЫЕ ПОДРОБНОСТИ

- Молинье однажды проболтался, что злодей и тиран Логан – старший брат главного героя Fable 3.
- После свержения Логана и принятия престола, игроку придется столкнуться с новой опасностью – вторжением народа с континента Аврора.
- Чем выше игрок-король установит налоги на определенные области Альбиона, тем беднее и запущеннее они станут визуально.
- Собачка из второй части вернется в Fable 3 – теперь пес сможет гоняться за кроликами и выслеживать противников по их запаху.
- В коллекционную версию игры будут входить новый квест, новая локация, новый костюм и новая порода собаки. Кроме этого, в комплект Limited Collector's Edition войдут игральные карты и монетка с «доброй» и «злой» стороной – для тех, кто сомневается в принятии решений государственной важности.

но и более мелкие детали, которые игрок будет замечать по ходу игры. Кстати, боевая система в очередной раз поменялась: теперь бой осуществляется буквально одной кнопкой, а скорость/сила удара напрямую зависит от того, сколько эту кнопку вы будете держать. Как будет реализована стрельба из ружей и мушкетов – пока загадка.

КРАСНЫЙ ОКТЯБРЬ

Если честно, Fable 3 стоило бы ждать, даже если бы она оказалась точной копией Fable 2, только с новым сюжетом. Но Молинье не был бы самим собой, если бы не пообещал нам очередную революцию – не только жанровую, но и игровую в целом. Это больше не RPG в привычном понимании этого слова, но, похоже, именно к этому ролевые игры теперь и стремятся (см. Mass Effect 2): минимизировать привычные элементы интерфейса/набора опыта, сконцентрироваться на принятии решений и сюжете, который игрок сам же и создает. Если Fable 3 окажется настолько невероятно интерактивной (а она, скорее всего, окажется), то мир уже вряд ли сможет стать прежним – а из ролевых игр, возможно, стремительно начнут исчезать и набор опыта, и инвентарь, и прочие условные элементы интерфейса. Катастрофа? Да нет. Вполне закономерная революция.

ВЫЙДЕТ ЛИ FABLE 2 НА ПК – ПОКА ВОПРОС, А ВОТ ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ СОВЕРШЕННО ТОЧНО ПОЯВИТСЯ НА ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ.

«Доброго» персонажа не сложно опознать по внешнему виду.

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Джонатан Пеллинг (Jonathan Pelling) – главный дизайнер XCOM, разработчик Freedom Force, Tribes: Vengeance, BioShock

Автор:
Дмитрий Карасев

XCOM

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ОХОТНИКА ЗА ИНОПЛАНЕТЯНАМИ

Надо заметить, у себя на базе Картер устроился очень основательно.

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Marin
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.xcom.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Новый проект от 2K Games стал самым обсуждаемым анонсом в игровой индустрии за последнее время. Крики «нас предали!», «верните X-COM Голлопам!» и «опять экшн!» моментально заполнили игровые форумы. Поклонников легендарного сериала понять можно. Но не будем торопиться – если верить разработчикам, XCOM является «опять экшном» в той же мере, в какой его знаменитая предшественница – «опять стратегией».

Итак, нас ждет шутер от первого лица в декорациях США 50-х годов прошлого века. По всем Соединенным Штатам происходят таинственные события, которые приписывают проискам инопланетных сил. Руководство ФБР создает специальный отдел по расследованию паранормальных явлений, главой которого становится перспективный оперативник Уильям Картер. Ему и предстоит взять на себя разборки с инопланетной угрозой. Содержание анонса, вызвавшего столько споров, выглядит вполне логично, если учесть, кто трудится над игрой. А трудятся над ней студия 2K Marin (авторы BioShock 2) и недавно влившаяся в ее состав Irrational Games (авторы BioShock 1), которые делают то, что у них получается лучше всего, – экшн со стилистикой «США середины прошлого века».

Все это, впрочем, касается лишь формы. О содержании XCOM пока известно крайне мало. 2K Marin провела небольшую ознакомительную экскурсию по новой игре, продемонстрировав один день из жизни специального агента Уильяма Картера. Впрочем, из того, что нам известно, уже сейчас можно сделать вывод: пока стоит подождать с жалобами на то, что «отстрел пришельцев – единственное, что у этой стрелялки общего с великим прошлым». Скорее можно сказать, что в графе «жанры» указано единственное большое различие между двумя играми.

В 2K Marin, кстати, честно признают, что не стремятся любой ценой сделать свою игру похожей на творение братьев Голлопов, но многие ключевые моменты сериала они обещают сохранить – например, наличие нескольких инопланетных рас или внеземной минерал элириум (если вы не знаете, что это, настоятельно рекомендуем ознакомиться с врезкой). Впрочем, не будем забегать вперед и проследим, как проходит день охотника за пришельцами на службе у правительства США.

Обратите внимание на внешний вид агентов и на декорации как таковые. 2K Marin не откажешь в умении следовать выбранному стилю до конца.

УТРО: ДОБРЫМ НЕ БЫВАЕТ

Начинается он в подземном бункере, где базируется отдел Картера. Быстро разбежавшись по углам, сотрудники принимаются за работу. Одни процеживают сводки новостей, выискивая среди сообщений о мертвых коровах и живом Майкле Джексоне намеки на проделки инопланетян. Другие

Даже в такие моменты приходится в первую очередь думать о фотоаппарате. Никуда не денешься: нет доказательств – нет фондов.

анализируют собранную во время предыдущих миссий информацию и, простите, «образцы трупов пришельцев». Попутно ученые стараются улучшить нашу экипировку, основываясь на полученных данных.
Со временем, выбив дополнительные фонды на борьбу с инопланетными формами жизни, можно будет расширить базу. Поклонники оригинального творения братьев Голлопов почувствуют себя как дома – пусть даже смотреть на него теперь придется от первого лица.
Добравшись до личного кабинета, Картер может приступить к выполнению своих основных обязанностей. Здесь тоже все очень «по-старому». Нам предлагается несколько локаций, где замечена активность пришельцев, – остается выбрать одну из них и отправиться наводить там порядок. Игра протекает в реальном времени, поэтому, выбрав одно задание, вы зачастую лишитесь возможности выполнить другое – а то и ряд связанных между собой миссий.

«Если два игрока будут все время выбирать разные миссии, то они пройдут две совершенно не похожих друг на друга игры», – Джонатан Пеллинг.

ДЕНЬ: КОНТАКТЫ С ПРИШЕЛЬЦАМИ НЕХОРОШЕГО РОДА

В том уровне, который представила на суд общественности 2K Marin, Уильям Картер отправляется в небольшой городок в штате Аризона, где наблюдается аномально большое скопление насекомых. Вместе с нашим героем на задание выезжает двое вооруженных до зубов агентов ФБР – как это и принято в сериале, бойцы с инопланетной угрозой поодиночке не ходят. Правда, никаких подробностей о совместных боевых действиях 2K Marin пока не раскрывает. Неизвестно даже, какой будет система управления своими соратниками, и будет ли она в игре вообще.
Насекомые или не насекомые, а что-то необычное в городе есть – например, куда-то делись все местные жители. Придется разбираться, кто в этом виноват, – в XCOM пришельцы не торопятся выскакивать из-за каждого угла, их сначала еще нужно найти…
Сам городок выглядит так, словно его перерисовали с одного из голливудских фильмов тех лет. Или с открытки. По словам сотрудников 2K Marin, так и должно быть. Они стремятся сыграть на контрасте. С одной стороны – идиллический городской пейзаж, ухоженные коттеджи и зеленые лужайки, с другой – гнетущая тишина, напряженная атмосфера и неразборчивое чавканье за углом. Человеческое рядом с инопланетным – на этом контрасте строится вся визуальная составляющая игры.

«50-е можно назвать самым оптимистичным периодом в истории США. Люди верили в свое будущее», – Джонатан Пеллинг.

ИСТОРИЯ: UFO DEFENSE (1994), TERROR FROM THE DEEP (1995)

Две «классических» стратегии от MicroProse и братьев Джулиана (Julian) и Ника Голлопов (Nick Gollop). Суть UFO Defense была проста – альянс инопланетных рас начинает вторжение на Землю, а специально созданная служба должна им помешать. Сбивая тарелки пришельцев и атакуя их базы, земляне постепенно осваивают технологию незваных гостей со звезд, чтобы в итоге одержать над ними победу.
Игрок как осуществлял общее руководство организацией, так и управлял отрядом землян непосредственно во время стычек с пришельцами. Благодаря глубокому игровому процессу UFO Defense быстро завоевала большую популярность, одновременно заложив характерные особенности сериала: охота на пришельцев, первоначальное превосходство инопланетян в технологиях, внеземной металл элириум, являющийся самым ценным ресурсом в игре. Terror from the Deep повествовала о повторном нашествии инопланетян и отличалась от оригинальной игры в разы возросшей сложностью.

X-COM: UFO Defense

ФОТОГРАФИРОВАТЬ ПРИДЕТСЯ ВСЕ И ВСЯ – ТОЛЬКО ТАК МОЖНО БУДЕТ ДОКАЗАТЬ НАЧАЛЬСТВУ, ЧТО ИНОПЛАНЕТЯНЕ НЕ БЫЛИ ПОРОЖДЕНИЕМ БЕЛОЙ ГОРЯЧКИ.

ФАКТЫ:
1 готовая пока локация
2 показанных вида инопланетян
1.5 года – приблизительное время до выхода XCOM

Помимо большого набора стандартных дробовиков и револьверов, нам обещают набор оружия на основе внеземных технологий.

2K Marin говорят, что специально сделали инопланетян непохожими на людей – чтобы те выглядели более «инопланетно».

При помощи своего луча смерти Титан может «разобрать» человека на кусочки, лишив жизни за считанные секунды.

Единственный способ не дать черной массе задушить агента – сбить ее выстрелом из ружья. Главное не задеть своего бойца.

Инопланетное, к слову, на заставляет себя ждать. Специальный прибор – «искалка пришельцев», сконструированная по итогам прошлых миссий, приводит Картера к источнику загадочного чавканья: трупу на заднем дворе одного из коттеджей, поверх которого располагается некая аморфная черная масса. Знакомьтесь – представители жидкой формы жизни, специализирующиеся на удушении людей. Совладать с такой далеко не просто: будучи расстрелянным из ружья, инопланетянин тут же стекается в одну лужу обратно. На помощь приходит еще одна разработка ученых – специальная граната, позволяющая сжечь пришельца к его инопланетной матери.

«Пришельцы должны быть абсолютно непохожими на людей. Игроку придется следить за ними, изучать их повадки», – Джонатан Пеллинг.

ВЕЧЕРЕЕТ: ДЕЛАЕМ НОГИ

Вовремя подоспевшие товарищи помогают решить конфликт с инопланетным разумом в свою пользу. Остается только сфотографировать труп местного жителя и то, что осталось от пришельца (снимать придется все и вся – только так можно будет доказать начальству, что инопланетяне не были порождением белой горячки). Собственно, после этого задание можно считать выполненным – как и легендарная предшественница, XCOM не требует зачищать весь уровень до последнего инопланетянина.

«Мы планируем сделать очень большие уровни. Такие, что игроку придется несколько раз возвращаться к ним, чтобы исследовать все», – Джонатан Пеллинг.

Но есть и другая сторона вопроса. Чем больше предоставлено доказательств существования инопланетян – тем выше финансирование отдела. Чем больше собрано материалов для исследований – тем эффективнее будут разработки. К тому же где-то должен быть спрятан элириум, самый ценный ресурс в игре. Все это заставляет Картера продолжить исследование окрестностей.

Одно из хранилищ элириума обнаруживается в соседнем доме. Правда, в нагрузку к нему прилагается засада пришельцев (что для XCOM является стандартной ситуацией). В разгар сражения за инопланетный ресурс над полем боя зависает гигантская фигура, постепенно принимающая форму двух больших колец. Это – Титан, еще один представитель враждебной инопланетной фауны, знакомый большинству по самому первому скриншоту XCOM в прессе. Не теряя времени, Титан начинает засасывать в себя дом вместе со всеми его обитателями…

НЕ ТЕРЯЯ ВРЕМЕНИ, ТИТАН НАЧИНАЕТ ЗАСАСЫВАТЬ В СЕБЯ ДОМ ВМЕСТЕ СО ВСЕМИ ЕГО ОБИТАТЕЛЯМИ…

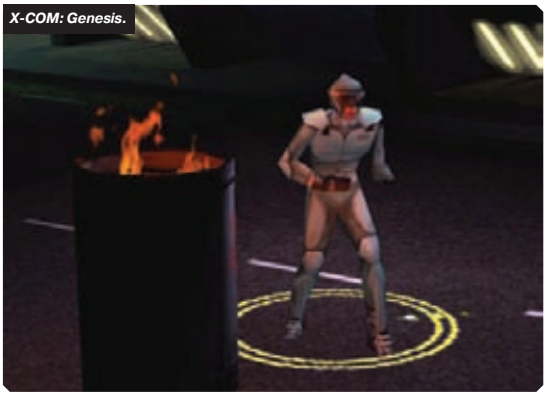
БЛИЖЕ К НОЧИ: РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Итог задания таков: коттедж лежит в руинах, два агента ФБР скончались от удушья, несколько пришельцев сожжено при помощи гранат, а Уильям Картер спасается с места происшествия на автомобиле, прихватив весь собранный материал. В целом, миссия прошла успешно. Со временем ученые найдут эффективный способ противостоять и Титанам, что позволит игроку вернуться в эту местность и продолжить расследование. Пока Картеру остается только ждать. Нам тоже.

Сейчас 2K Marin поставила больше вопросов, чем дала ответов. За какой

ИСТОРИЯ: APOCALYPSE (1997), INTERCEPTOR (1998), GENESIS (-)

Последующие работы повторить успех игр от Голопов не смогли. Apocalypse пыталась заменить пошаговые бои с пришельцами на сражения в реальном времени, однако покорить сердца игроков не сумела. Interceptor вместо управления отрядом предложила пилотирование космического истребителя, параллельно обзаведясь первым в истории сериала полноценным мультиплеером – но тоже не была принята фанатами. Genesis и вовсе была отменена в 1999 году.


X-COM: Genesis.

аспект игры ни возьмись, все выглядит очень многообещающе. Взять хотя бы наличие напарников. Если рассуждать логически – из них, как и в оригинальной X-COM, можно сформировать команду специалистов. Снайпер снимает врагов издалека, автоматчики прикрывают его в ближнем бою… А уж какие возможности тут открываются для кооперативного режима – я вообще молчу.

Вопрос в том, как все будет реализовано. Задача даже по меркам 2K Marin выглядит амбициозной. Тут и зрелищность, и нелинейность, и менеджмент базы, и управление напарниками… А по ту сторону уже поджидают озлобленные фанаты XCOM, готовые разнести игру за малейший просчет. Остается только пожелать 2K Marin сделать не просто экшн, а именно симулятор охотника на инопланетян, где нужно не только стрелять, но и думать. Тогда XCOM можно будет назвать лучшим продолжателем легендарного сериала – невзирая на жанр. ■

Черный кокон скрывает заветный элириум. Правда, что именно делает минерал таким ценным, разработчики пока не объясняют.

Если верить разработчикам, разные миссии и играться будут по-разному. Не везде нам дадут спокойно гулять по контролируемой пришельцами территории.

ИСТОРИЯ: ENFORCER (2001), ALLIANCE (-)

Первые две попытки сделать экшн по мотивам сериала вышли комом. Enforcer, отводившая игроку роль киборга, построенного специально для борьбы с инопланетянами, была раскритикована за однообразие и прямолинейность. Alliance должна была стать тактическим шутером, позволяющим возглавить отряд из 12 бойцов. На игру возлагались большие надежды, однако проект был закрыт в 1999 году вместе с Genesis.

X-COM: Alliance.

ЗНАМЕНИТОСТЬ: безымянный герой – главный персонаж предыдущих «Готик».

Автор:
Александр Барышников

ГОТИКА 4

БЕЗЫМЯННЫЙ-2

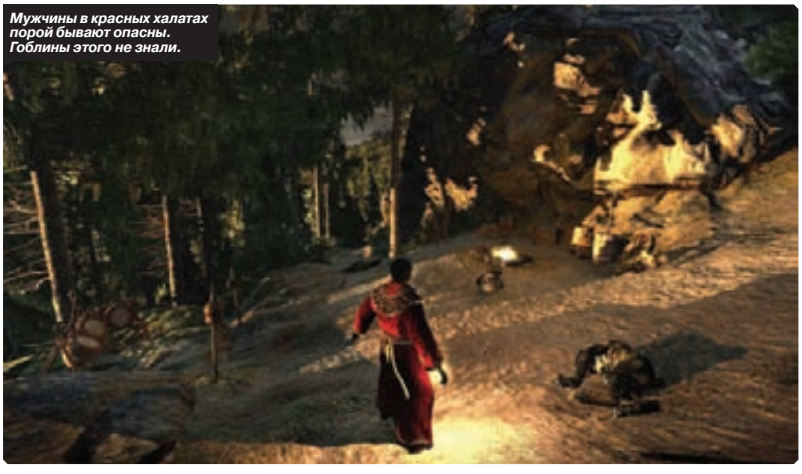
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Arcania: Gothic 4
ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Spellbound Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.arcania-game.com
ДАТА ВЫХОДА: конец 2010

История новой игры из серии «Готика» – это просто праздник какой-то. Даже несколько праздников: сабантуй зависти, фестиваль жадности и триумф глупости. Иными словами описать все те злоключения, что выпали за последнюю пятилетку на долю одного из наиболее знаменитых ролевых брендов Европы, не получается. Да я и не собираюсь.

Как помнят старожилы, четыре года тому назад ~~злобный карлик~~ издатель по имени JoWood громко расплевался с авторами серии – бригадой Piranha Bytes – и отобрал у них права на игролейбл Gothic. Разработчики оказались упрямыми гражданами и прошлой осенью все равно выпустили очередную «Готику», замаскировав ее новым названием – Risen. В то же время JoWood принялась активно искать подрядчика для разработки собственного, легитимного продолжения, и в итоге поручила это дело конторе Spellbound Entertainment, прославившейся, в основном, более-менее удачными клонами чужих игр. Дальше – больше: оценив успехи серии «Готика» как не внушающие надежд, JoWood решила выпустить новую RPG под названием Arcania (а у нас ее называют «Готика 4»). Бренду Gothic нашлось место лишь в подзаголовке, в связи с чем лично у меня в голове возникает ассоциативный ряд из птицы дятла, собаки на сене и других забавных животных. Перекинуть сюжетный мостик от третьей «Готики» к четвертой и поведать игрокам, что изменилось в промежутке между двумя играми, должен был аддон Forbidden Gods («Отвергнутые боги»). К сожалению, тщательно выбранные из

ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Игра создается на движке Vision от компании Trinigy. Движок хорош своей кросс-платформенностью и позволяет вести разработку игры одновременно сразу на четыре платформы: ПК, Xbox 360, PS3 и Nintendo Wii. Одним из примеров удачного использования движка можно считать вышедшую пару месяцев назад стратегию «Settlers 7: Право на трон», упрекнуть которую в кривизне программного кода на момент рецензирования не получилось и даже не хотелось.



Мужчины в красных халатах порой бывают опасны. Гоблины этого не знали.

В каждой «Готике» есть мужик с тяпкой, окучивающий траву. Видимо, разработчики выступают за легалайз.

ПО ВОЛНАМ ПАМЯТИ МОЕЙ

У игроков со стажем наименование Arcania будит воспоминания о старинной компьютерной игре Realms of Arkania. Любопытный факт: обе «Аркании» (неразличимые при использовании кириллицы) основаны на немецкой RPG-системе Das Schwarze Auge (The Dark Eye). Какие выводы из этого можно сделать?

мирового генофонда селекционерами JoWood индийские разработчики, ответственные за игромостик, оказались слишком уж индийскими – дополнение получилось просто кошмарным. Осилить его смогли лишь самые преданные фанаты серии. Они-то и рассказали нам, что легендарный безымянный герой, победивший орочьего бога-таракана, убивший нежить-дракона и спасший Миртану тридцать раз подряд, под конец пал жертвой банальной человеческой гордыни, взял имя Робара Третьего и объявил себя королем всего живущего и шевелящегося. Мы искренне поздравляем многократного героя со столь радужным завершением карьеры приключенца и отправляемся знакомиться с его преемником.

Ишь, как моль-то отожралась… Сейчас мы ее задихлофосим по полной программе!

Надпись не врет: Диего, старый друг! Первый дружелюбный человек, встреченный нами в мире «Готики» еще 10 лет назад.

КТО ТАМ?

Имени нового мироспасателя, по сложившейся традиции, мы не знаем, поэтому будем звать его просто Безымянный-2. Путешествие свежескроенного героя начинается спустя 10 лет после того, как Робар Третий принялся править людьми, орками и прочими тварями, что проживали поблизости. За годы, преисполненные царственными заботами, некогда ироничный мастер на все руки деградировал в законченного самодура. Подправить эту печальную историю уготовано Безымянному-2: пострадав от действий предыдущего Безымянного, он клянется страшно отомстить и отправляется в путь-дорогу, чтобы узнать, исправит ли могила фигурально горбатого и зарвавшегося короля.

События «Готики 4», тоже по традиции, разворачиваются на острове – точнее, на небольшом архипелаге под названием Южные острова. Шагая по лесным тропам, загребая руками морскую воду и прыгая по крышам городских домов, новый герой познакомит нас с закоулками этого мира во всем их многобезобразии. Разработчики обещают, например, что острова будут различаться между собой растительностью, ее густотой и вечнозеленостью, а также зверьем, готовым обглодать кости каждого встречного-поперечного. Среди фауны, впрочем, нас ждет масса старых знакомых, скроенных на новый лад: в роликах, например, можно разглядеть больших волосатых мух, которые надоели еще во времена первого визита в Рудную долину, несносных огнедышащих варанов и болотных червей-переростков, по недоразумению прозванных акулами. Очень хочется сказать, что все они заново анимированы с помощью технологии motion capture, но в этом есть некоторые сомнения.

КЕМ БЫТЬ?

Как и прежде, изменить внешность героя не получится, зато можно обучить его практически любым навыкам

СТРАНСТВИЯ БЕЗЫМЯННОГО-2 С СЮЖЕТНОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ БУДУТ РАЗБИТЫ НА 300 МАЛЕНЬКИХ ЦЕЛЕЙ – ИМЕННО СТОЛЬКО ЗАДАНИЙ СУЛЯТ НАМ АВТОРЫ.

ФАКТЫ: **80** часов на полное прохождение | **300** заданий | **100** видов оружия

из представленного набора. Новая система прокачки персонажей отправила всех «готических» учителей на пенсию: теперь для того, чтобы обучиться новому спецприему, не обязательно тащиться через полстраны к нужному наставнику – вполне достаточно попросту распределить полученные баллы опыта по ветвям дерева навыков: рукопашный бой, стрельба, магия. Более того, если полученный результат окажется не по ноздре, все умения можно обнулить и распределить баллы опыта иначе, одним махом превратившись из виртуоза деревенских драк в мага-сковородника, поджаривающего врагов на лету.

Будут ли в арсенале героя мирные или воровские навыки – пока неизвестно, но общим наследием серии это подразумевается. Кроме того, есть хорошая новость для любителей металлообработки и конструктора LEGO: в процессе прохождения нам постоянно будут попадаться на глаза различные фрагменты и осколки. Комбинируя их в верном порядке, герой буквально из хлама и рухляди сможет сколотить себе новомодные доспехи или оружие. Разработчики намекают: самый глазастый получит в мире Аркании заметное преимущество по части матобеспечения.

Марафон с двуручным топором – классический вид спорта, практикуемый всеми жителями Миртаны.

ЧЕМ СЕРДЦЕ УТЕШИТСЯ?

Тут впору упомянуть боевую систему: она перекочевала в «Арканию» из «Готики» без каких-либо существенных видоизменений. Мы по-прежнему яростно кликаем мышкой, чтобы изобразить впечатляющую комбинацию выпадов и ударов, завершающуюся эффектным отрубанием вражеской головы. Эффектность напрямую зависит от уровня владения выбранным видом оружия, поэтому есть смысл сосредоточиться на каком-либо одном стиле боя и не превращаться в дилетанта широкого профиля.

Странствия Безымянного-2 (которого я уже подумываю сократить до не очень благозвучного Бе-2), посвященные одной большой цели, с сюжетной точки зрения будут разбиты на 300 маленьких целюшечек – именно столько заданий сулят авторы особо ретивым путешественникам, которые запишутся во все гильдии и ринутся во все тяжкие. Помимо этого, некоторые гильдии будут открывать доступ к уникальным боевым навыкам – чем не повод внимательно изучить окружающий мир и получше подготовиться к многочисленным потасовкам?

ЛЕГЕНДАРНЫЙ БЕЗЫМЯННЫЙ ГЕРОЙ, СПАСШИЙ МИРТАНУ ТРИДЦАТЬ РАЗ ПОДРЯД, ПАЛ ЖЕРТВОЙ БАНАЛЬНОЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ГОРДЫНИ, ВЗЯЛ ИМЯ РОБАРА ТРЕТЬЕГО И ОБЪЯВИЛ СЕБЯ КОРОЛЕМ ВСЕГО ЖИВУЩЕГО И ШЕВЕЛЯЩЕГОСЯ.

Безымянный-2, портрет в анфас. Правда же, напоминает крашеного Сойера из Lost?

Браться за все задания разом для просмотра финальных титров игры не обязательно, но выполнить как минимум половину из них придется. Кому именно мы будем помогать и каким образом это сделаем – тоже интересный вопрос, поскольку в результате может случиться одна из трех концовок большого путешествия: раздухарившийся Робар Третий будет приведен в чувство, получит нового падавана-опричника или умрет, сраженный в поединке.

Вот такие невероятные истории подсовывает порой наш друг и товарищ геймдев. Закончатся ли на этом этапе страдания и мытарства лейбла Gothic, мы узнаем ближе к концу года. Заодно сравним, который из двух отпрысков серии – сомнительная «Готика 4» или внебрачный Risen – окажется ближе по духу к первоисточнику. ■

TotalFootball

Более **100 авторских материалов**, обзоров и аналитики в месяц

60 новостей в день

Расписания матчей, турнирные таблицы, статистика

Информация о командах сборных, игроках

Фото- и видео- материалы, конференции

www.totalfootball.ru

ПОРТАЛ О ФУТБОЛЕ

Автор:
Роман Епишин

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eden Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** неограничено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.testdrive unlimited2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2010 года

TEST DRIVE UNLIMITED 2

УВИДИМСЯ НА ИБИЦЕ

Test Drive Unlimited никогда не был игрой об автомобильных соревнованиях, даром что в нем есть машины и трассы со стартом и финишем. В своем творении студия Eden воспела роскошь как стиль жизни, открыла сотням тысяч пользователей дверцу в виртуальную версию мира, в реальности для них недосягаемого. Словом, сделала примерно то же, что телеканал Luxe TV. Сиквел остается на том же поле, разве что непосредственно гонкам уделяет чуть больше внимания. Основная же волна модернизации прокатилась по онлайновой составляющей, которую нашпиговали модными социальными элементами. Test Drive Unlimited 2 авторы величают не иначе как Massively Open Online Racing и создают его по принципам современных онлайновых игр.

СОЦИАЛЬНЫЙ АВТОСПОРТ

Конечно, одиночный режим никуда не денется, но весь огромный мир, состоящий из двух высокодетализированных островов, проектируется в первую очередь для онлайновой жизни. Так, гонщики смогут объединяться в клубы, чтобы общаться, устраивать соревнования, зарабатывать уникальный контент и просто «тусоваться».

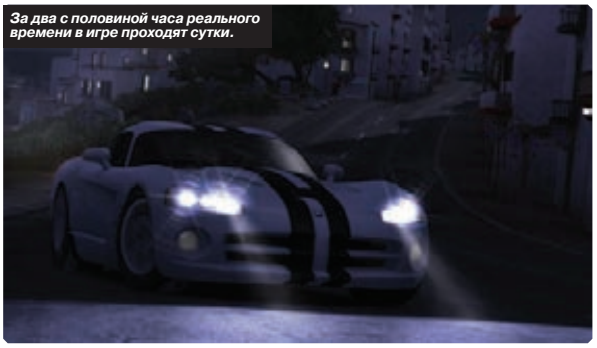
Друзья в Test Drive Unlimited 2 встречаются и общаются не только в специальном чате, но и прямо в салоне авто. Можно, к примеру, шумной компанией завалиться к автодилеру, забиться в дорогой спорткар (дешевых в игре нет) и не отходя от кассы обсудить его достоинства и недостат-

Колесить по острову можно не только на современных спорткарах, но и на раритетных монстрах.

МОЖНО ПРЫГНУТЬ В КАБРИОЛЕТ РАННИМ ВЕЧЕРОМ, РВАНУТЬ НА ПОБЕРЕЖЬЕ И ПОДОЖДАТЬ ТАМ КРАСИВОГО ЗАКАТА.

Обыкновенных машин в игре нет – только элита мирового автопрома.

При неудачном приземлении есть риск повредить болид, и тогда придется раскошеливаться на ремонт.


За два с половиной часа реального времени в игре проходят сутки.

ПУТИ К УСПЕХУ

Продвигаться по игре можно четырьмя способами. Продюсер Нор Полони определяет их как соревновательный, социальный, исследовательский и коллекционерский. В соревновательном вознаграждается участие в различных состязаниях и организация собственных гонок. В социальном поощряется клубная деятельность. Коллекционеры движутся вперед, отыскивая запчасти автомобилей, из которых можно собрать уникальный болид. Наконец, даже просто катаясь по островам, ты будешь вознагражден как исследователь.

ки. Но это еще что – теперь приятели даже катаются вместе. Один за рулем, второй в качестве пассажира и штурмана. Подсказывать, куда рулить, можно голосом или специальными значками.

При таком просторе для общения жизненно необходимы средства для самовыражения. Ведь очевидно, что встретившиеся в MMO-вселенной игроки не обсуждают погоду и курсы валют, а стараются пустить друг другу пыль в глаза. Eden Studios предусмотрела для этого все необходимое. Персонажам можно подбирать одежду, аксессуары, менять прически и даже черты лица. Жалкий тюнинг автомобилей из первой части ушел в прошлое, теперь болиды раскрашиваются и покрываются стильными наклейками. Наконец, средством самовыражения стал собственный дом – приятные хлопоты по выбору и расстановке мебели легли на плечи игрока. Подобрав себе жилище по кошельку и вкусу – всего в игре представлено около сотни коттеджей, можно пригласить в гости знакомых и похвастаться своими дизайнерскими успехами. Игроки теперь расхаживают по комнатам от лица персонажей. В первой части интерьер гостиной можно было оценить только в меню.

одной дождливой ночью...

Райская жизнь неспешно течет сразу на двух островах. Путешествие по царству роскоши начинается на средиземноморской Ибице. По площади в 380 квадратных километров протянулось 930 километров дорог, треть которых не покрыта асфальтом и проложена по дикой местности. Специально для поездок по грунтовым трассам авторы добавили внедорожники. Повысив свой рейтинг, игрок получит доступ в аэропорт и оттуда махнет прямиком на знакомый гавайский Оаху из первой части. Правда, остров немного «подшаманили», добавив новые маршруты, в том числе и неасфальтированные.

Вечный ясный день, царивший в Test Drive Unlimited, более не будет раздражать придирчивую публику. И на Ибице, и на Оаху время суток меняется с положенной регулярностью. Виртуальные двадцать четыре часа укладываются в два с половиной реальных. Так что теперь можно прыгнуть в спортивный кабриолет ранним вечером, рвануть на побережье и подождать там красивого курортного заката. Главное, чтобы дождь не испортил прогулку.

Погода теперь тоже меняется – любители экстрима смогут покататься в настоящий тропический шторм. Управлять бешеным спорткаром на мокрой дороге сложнее, а значит, риск «попасть на деньги» в непогожий день увеличивается. По просьбам трудящихся разработчики таки сделали модель повреждений. На поведение машины они влиять не будут, но ремонт потребует расходов.

Авторы не раз заявляли, что внимательно прислушиваются к мнению общественности, и Test Drive Unlimited 2 подтверждает их слова. В игре появились все обязательные для современной гонки элементы, отсутствовавшие в первой части. При этом разработчики продолжают проповедовать роскошный стиль жизни и предоставляют игрокам со всего мира площадку для общения. Ничего подобного даже самые именитые конкуренты пока предложить не могут. ■

Если роскошь – ваш стиль жизни, то покрышки вы беречь не будете.

РОСКОШЬ В ДВИЖЕНИИ

В Test Drive Unlimited 2 заявлено более двухсот автомобилей, в числе которых Gumpert Apollo Sport, Dodge Viper SRT10, Dodge Charger SRT8, Aston Martin DBS, Ford Mustang GT, Koenigsegg CCXR Edition и Audi TT RS Roadster. Изучить труднопроходимые районы Ибицы и Оаху можно на джипах, а вкусить истинной свободы – на мотоциклах. Их, правда, к релизу доделать не успевают и выпустят уже после выхода игры как загружаемое дополнение.

ФАКТЫ: **208** самых дорогих и роскошных автомобилей | **100** уютных коттеджей для миллионеров | **2** острова – Ибица и Оаху – представлено в игре

Автор:
Дмитрий Карасев

END OF NATIONS

САМ СЕБЕ КОМАНДИР

- **ЖАНР:** MMORTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Trion World Network
- **РАЗРАБОТЧИК:** Petroglyph
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** десятки
- **ИНТЕРНЕТ:** www.endofnations.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Сразу после анонса End of Nations показалось, что единственная особенность игры – этикетка «от разработчиков из Westwood». Судите сами. Идея нарезать карту Земли на сектора, каждый из которых представляет собой поле боя, не нова. Перенести действие в онлайн, заменив ИИ на живых игроков, – тоже. Но, как выяснилось, Petroglyph под словами «многопользовательская стратегия» понимает совсем не то, что все остальные.

Я БЫ В МАРШАЛЫ ПОШЕЛ...

Сюжет – единственная часть игры, в которой Petroglyph не стремится быть оригинальной. Растущие цены на нефть, проблема перенаселенности, политический кризис, Третья мировая война... В результате государства упразднены за ненадобностью, а разрозненные отряды продолжают драться за оставшиеся ресурсы. Тоталитарный Союз Наций стремится подмять под себя весь послевоенный мир, но полевые командиры, привыкшие сражаться сами за себя, не спешат переходить на подчиненное положение.

За лидера одного из партизанских отрядов вы и будете играть. На старте вам предложат выбрать одно из нескольких доступных подразделений, а также территорию, на которой вы приступите к боевым действиям. И тут начинаются сюрпризы. Каждый сектор под условным названием «Северная Европа» или «Сибирь» – это не просто поле боя, на котором сражаются несколько армий, а огромная локация площадью 20 квадратных миль, на которой могут разместиться отряды 50 игроков.

Жизнь на этой территории бьет ключом. Вы можете двинуть свои силы на север, наткнуться на отряд Союза Наций (который в игре представляет войска, управляемые ИИ) и уничтожить его. Можете отправиться на восток, встретить армию другого игрока и заключить с ним союз – или уничтожить его. А можете двинуться на запад и обнаружить Новосибирск, уцелевший со времен войны...

ПОД ЛЮКОМ ТАНКА СВОЕГО

Правда, уничтожить там никого не получится: города считаются нейтральной территорией, где игроки узнают последние новости и торгуют боевыми трофеями. Напоминает самую обычную MMORPG, не правда ли?

Petroglyph обещает, что мы сможем сами раскрасить свою технику и намалевать флаг.

Пример правильной тактики: заставив врагов сбиться в кучу, вызываем артиллерийскую поддержку.

Более того, в городах можно даже получать задания. Так, одна из миссий для начинающих командиров заключается в том, чтобы взять штурмом ракетную базу Союза Наций и обрушить захваченные боеголовки на головы противников.

Опыт, полученный за выполнение миссий, позволит освоить различные фокусы, весьма полезные в бою. Выбор большой – от радиопомех, временно ослабляющих вражескую технику, до дымовой завесы, позволяющей унести ноги в случае, если радиопомехи не помогли.

К слову, о технике – как это принято в MMORPG, вражеские юниты после «смерти» часто выбрасывают из себя какой-нибудь полезный предмет. Это может быть и деталь для модификации вашего танка, и чертеж нового бронетранспортера, и что-то еще. Впрочем, наиболее редкие и полезные предметы придется покупать на так называемом «черном рынке» за реальные деньги – разработчики тоже хотят кушать.

Для полного сходства с MMORPG в игре даже имеются боссы – гигантские танки и другие творения инженеров Союза Наций. Такие гиганты человеческой мысли способны в одиночку уничтожить целую армию – так что здесь очень пригодится упомянутая выше возможность заключать союзы с другими игроками. Если верить обещаниям разработчиков из Petroglyph, командиры смогут объединяться в полноценные гильдии – опять же, как это принято в MMORPG.

ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО

Единственное, что у End of Nations не «как в MMORPG», – это наличие у каждого игрока собственной базы. Здесь можно использовать добытые в бою ресурсы для модификации своих танков, производства новой техники и строительства зданий, которые потом дадут преимущества в следующем сражении. Например, если вы обзаведетесь взлетной полосой, то сможете вызывать поддержку с воздуха в ходе сражений.

Для врагов ваша база неуязвима, так что обустраивайте логово в свое удовольствие. Пока это все, что известно об игре. Разработчики уже запустили бета-тест, но в нем половина игровых возможностей скрыта за табличками «Coming Soon». Впрочем, уже сейчас можно сказать – End of Nations заслуживает внимания. Если Petroglyph повезет, студия сможет убить сразу двух зайцев, и ее творение будет одинаково интересно как поклонникам тактических RTS, так и любителям онлайновых RPG. ■

Набор доступной техники и навыков будет зависеть от класса командира, выбранного на старте.

Своевременно вмешаться в бой и получить трофеи с минимальными потерями – это тоже искусство.

На картах можно строить временные базы для ремонта техники – но они, в отличие от базы основной, уязвимы для врага.

ФАКТЫ:

30 с лишним карт-регионов

50 или больше игроков

6 часов на исследование каждой карты

КАТАЛОГ ТЕХНИКИ

Peregrine
Легкий и маневренный джип, предназначенный для разведки. Лишен тяжелой брони, поэтому легко уничтожается парой метких выстрелов. Правда, для этого еще нужно его догнать...

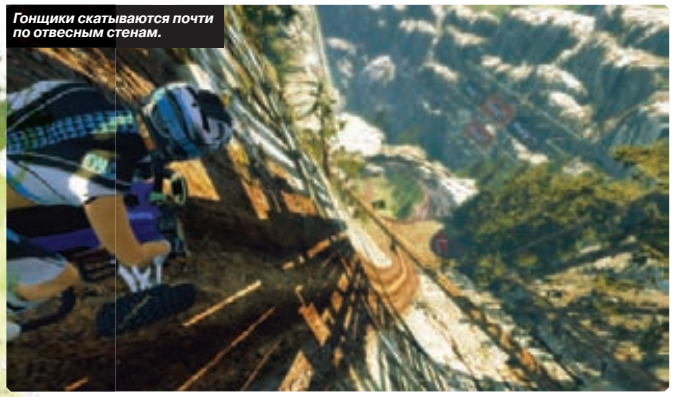
Cobra
Долго целится, прежде чем выстрелить, зато когда бабахнет – мало не покажется ни самой цели, ни тем, кто оказался рядом. Отлично работает в обороне, особенно если прикрыть танками.

Jaguar
Не наделен хорошей броней, зато отличается высокой маневренностью и очень приличным вооружением. Может даже вести огонь по нескольким целям сразу, жаль только, во время движения меткость огня падает. Идеален для разведки боем.

Malkin
Легкий танк, сделанный по принципу «дешево и сердито». В серьезном бою эта техника гибнет пачками, но в больших количествах вполне способна задавить врага числом, а низкая цена позволяет легко компенсировать любые потери.

Neutralizer
Основная рабочая лошадка вашей армии на ранних стадиях игры. Не может похвастаться внушительным уроном, зато обладает крепкой броней. Место этого танка – на передовой.

Автор:
Роман Епишин



Гонщики скатываются почти по отвесным стенам.

Крутой холм – отличная возможность взмыть высоко в воздух.

NAIL'D

ЭКСТРАКТ ЭКСТРИМА

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Deep Silver
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-12
- **ИНТЕРНЕТ:** naildgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2010 года

Игра строится на движке Call of Juarez: Bound in Blood. Даже пейзажи похожи.

Гонки на квадро- и мотоциклах – спорт экстремальный, зрелищный, но интересный далеко не всем. Потому и игры, ему посвященные, до недавнего времени ориентировались на сравнительно узкую аудиторию. Но дебютировавшая в 2008 году Pure кардинально изменила ситуацию, открыв мотогонки для непосвященных. И поскольку ее авторы из студии Blackrock предпочли сиквелу разработку совершенно новой игры, продолжить традиции взялась Techland со своей nail'd.

БЕШЕНЫЙ ТЕМП

Прямых и официальных связей между этими проектами не прослеживается, но идейные видны невооруженным глазом. Заинтересовать мотогонками самую широкую аудиторию Blackrock смогла, поправ устои. До Pure посвященные мотоспорту гонки старались реалистично отразить его особенности. Квады и байки вели себя предельно естественно, неуклюже подпрыгивая на ухабах на жалкие пару метров и сбрасывая седока при неудачном приземлении.

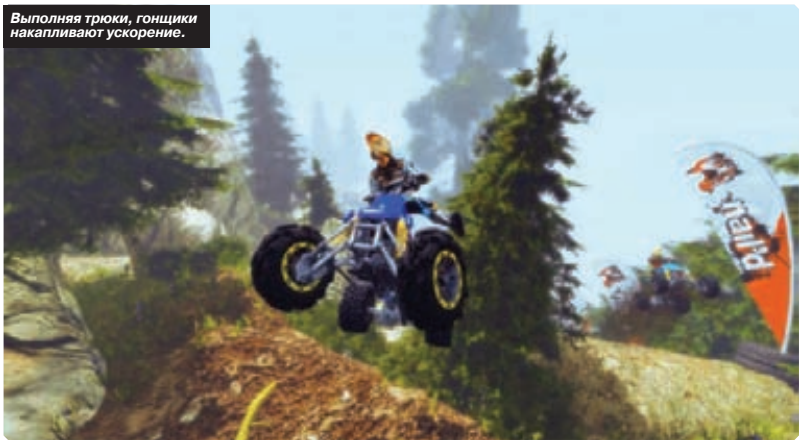
В Pure, а вслед за ней и в nail'd гонки на мотоциклах и квадроциклах предстают в ином свете. Разработчики изменяют законы физики под свои нужды, и вот квад уже подскакивает не на два, а на двадцать метров и безнаказанно сигает с обрывов. Ощущение свободного полета, принесшее славу проекту Blackrock, студия Techland намерена усилить, заодно примешав к нему и острейшее чувство скорости.

В nail'd гонка проходит в бешеном темпе, чему способствует не только мощь техники, но и дизайн самих трасс. Авторы почти как ругательство используют слово «плоский», уверяя, что их игра не имеет ничего общего с теми гонками, где нуж-

МАРШРУТ ПРОЛОЖЕН ПРЯМО ПО ГОРАМ, И ГОНЩИКАМ ПРИХОДИТСЯ ВИХРЕМ СЛЕТАТЬ ПОЧТИ ПО ОТВЕСНОЙ СКАЛЕ.

САМ СЕБЕ КОНСТРУКТОР

В nail'd можно не только носиться на безумной скорости по горам и долам, но также конструировать собственные мотоциклы, квады и даже трассы. Транспорт собирается из различных запчастей, которые открываются в ходе заездов. Причем в каждом режиме свои детали, то есть одни элементы можно добыть в одиночной гонке, а доступ к другим удастся получить лишь после многопользовательских состязаний. Так авторы ненавязчиво подталкивают игрока к тому, чтобы познать разные стороны nail'd.


Выполняя трюки, гонщики накапливают ускорение.

Трасса только кажется прямой, на самом деле всегда есть возможность срезать.

но ездить по трассе в одной плоскости. Здесь маршрут проложен прямо по холмам и горам, так что гонщикам приходится сначала карабкаться на крутой склон, а затем вихрем слетать практически по отвесной скале.

Во время головокружительных спусков квады и мотоциклы развивают сумасшедшую скорость, от которой захватывает дух, но уже через несколько мгновений гонщики должны использовать всю свою сноровку, чтобы вписаться в крутой поворот. Разработчики обещают устроить серьезное испытание для рефлексов, чередуя скоростные участки с виражами-шпильками и загромождая путь различными препятствиями.

При этом у игрока всегда будет выбор, какой именно дорогой следовать к финишу. Дизайнеры готовят развилки и разнообразные лазейки, которые позволят вырваться в лидеры, опередив соперников, однако эти козьи тропы еще нужно найти. От мини-карты разработчики отказались сознательно, чтобы добавить элемент риска. Кто знает, что кроется за густыми кустами – кратчайший путь к финишу или булыжник? К тому же «срезы» в игре отличаются друг от друга. Одни больше подходят для мотоциклов, другие – для квадов.

НЕПРЕРЫВНОЕ УСКОРЕНИЕ

Но какой бы путь вы ни выбрали, вам понадобится ускорение. Пополнить запасы «нитро» можно двумя способами. Первый – проскочить через особую метку, висящее над трассой светящееся кольцо. Второй – откаблучить что-нибудь эдакое в воздухе. Ухнув вниз с огромного обрыва, гонщик получит достаточно времени, чтобы выполнить несколько эффектных трюков. Таким образом, в nail'd добавляется элемент тактики – спланировать свой маршрут так, чтобы постоянно была возможность копить и, следовательно, использовать ускорение.

Заезды устраиваются на трассах, созданных на основе реально существующих мест. Известно, что часть соревнований проходит в модифицированном под нужды разработчиков парке Йосемити. В одной гонке участвует 12 экстремалов, и если в одиночном режиме соперниками управляет искусственный интеллект, то в мультиплеере за рулем каждого квада сидит реальный человек. По итогам заездов составляются списки лидеров, так что самые азартные игроки смогут найти достойных противников и помериться с ними силами.

Techland рассчитывает закончить игру в четвертом квартале этого года. Пока nail'd выглядит как более экстремальная, если такое вообще возможно, версия Pure. И даже если авторы не смогут привнести в концепцию ничего принципиально нового, хорошей порции экстрима для успеха игры наверняка будет достаточно. ■

НЕ ВПЕРВОЙ

Nail'd создается польской студией Techland, в последние годы занимавшейся вестернами. Из-под ее пера вышла дилогия ковбойских боевиков Call of Juarez, причем в новом проекте разработчики используют старый движок, обкатанный в Call of Juarez: Bound in Blood. Однако в гоночном жанре поляки тоже не новички. В 2004 году состоялся европейский релиз созданного Techland раллийного симулятора Xpand Rally, тепло встреченного критиками.

После гонки можно посмотреть повтор с необычными ракурсами.

ФАКТЫ:

70 градусов угол наклона трассы на спусках

12 игроков в одиночном или сетевом заезде

16 незабываемых экстремальных маршрутов

ПОЙДЕТ: Процессор 3.8GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Split/Second: Velocity, «Death Track: Возрождение», Carmageddon 2: Carpocalypse Now!

Автор: Павел Демин

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BLUR

CARMAGEDDON, МАЗАФАКА

ЖАНР: Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Bizarre Creations
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-20
ИНТЕРНЕТ: www.blurgame.com

Представьте, у вас день рождения. После тяжелого рабочего/учебного дня возвращаетесь домой, ничего не подозревая, поворачиваете ключ в замке входной двери, заходите внутрь, и тут полумрак пустой квартиры вдруг озаряет яркий свет – квартира вовсе не пуста! Здесь уже собрались гости: зажигаются свечи на праздничном торте, хлопушки, конфетти… Вас уже обступает толпа друзей и родственников, каждому нужен кусочек именинника, каждый хочет куда-то проводить, что-то показать или выведать. Не найдя сил сопротивляться всеобщему веселью, вы доверяетесь естественному ходу событий.

Знакомство с Blur очень напоминает историю с днем рождения. Чертовка прямо с порога уверенно берет нас под руку и провожает в самую гущу событий. Чего стоит хотя бы закольцованная музыкальная фанк-тема главного меню – настолько выразительная, что задержишься немного перед стартом гонки, и она, словно дешевая поп-лирика отечественной эстрады, мгновенно окажется на подкорке головного мозга. Продолжают пускать пыль в глаза обучающие ролики с модным рваным монтажом и активно эксплуатируемым рапидом – на закадровый комментарий женским голосом, посвящающий нас в прописные истины, не обращаешь никакого внимания…

Начинается первый заезд – ты сидишь с разинутым ртом и понимаешь, что совершенно не готов к тому, что сейчас будет происходить на трассе. Но тут игроков, что не посчитали нужным заглянуть в настройки управления (а кто этим занимается в аркадных рейсингах?), поджидает первый неприятный сюрприз. Реагировать на курсоры, как во всех гонках нашей планеты, здешние автомобили отказываются. Возвращаемся в меню и обнаруживаем, что разработчики предусмотрели лишь два предопределенных варианта расклад-

Blur – предельно контактный рейсинг.

ФАКТЫ: **4** игрока в сплит-скрине | **20** ревущих авто на одной дороге | **8** типов бонусов

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

+ Оружие делает игровой процесс уникальным; множество реальных автомобилей и треков; высокая сложность карьеры.

– Низкая детализация задников; однообразный геймплей; несколько слабых режимов; избыток спецэффектов.

ДИНАМИЧНЫЕ И ДЕСТРУКТИВНЫЕ ГОНКИ. РЕМЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ МОЖНО НЕ ПРИСТЕГИВАТЬ. НЕ ПОМОЖЕТ.

7.0
хорошо

Зеленые насаждения в городах выглядят даже уродливее зданий с размытыми текстурами.

Порой нужно нехило извернуться, чтобы объехать энергетические поля, временно выводящие авто из строя.

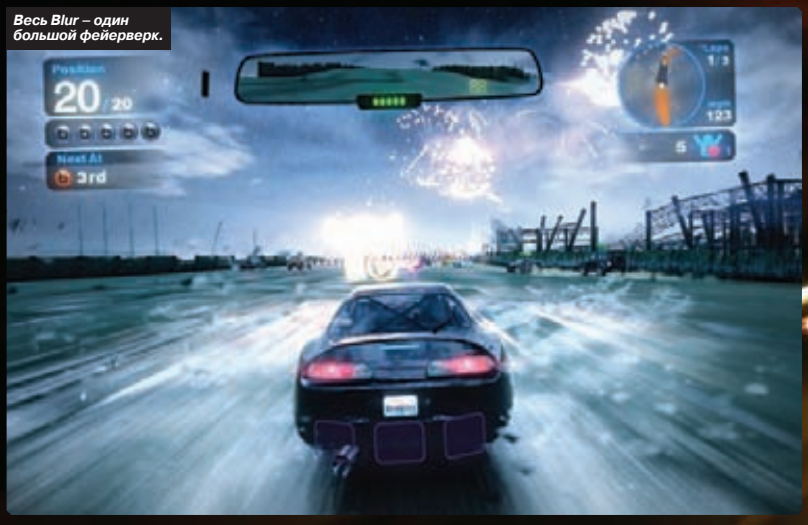
ки управления на клавиатуре и переназначить клавиши, хоть ты тресни, нельзя. Чуть больше повезет тем, кто имеет геймпад (хотя аналоговые стики в Blur не дают никакого преимущества). А остальным придется выбирать между тем, чтобы ломать пальцы, ускоряясь и замедляясь с помощью Q и A, подруливая на курсорах, или играть в Blur как в шутер на WASD. Второй вариант кажется более предпочтительным, ведь Blur – гонка с ультрамилитаристическими устремлениями.

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

Поначалу игра даже пугающе воинственна. Вы начинаете движение в компании двух десятков оппонентов, и уже за первым поворотом лежащие на дороге бонусы превращают заезд в сумасшедший чертов фейерверк. Постоянные всполохи пламени, энергетические поля и электрические разряды заполняют, кажется, каждый кубический метр пространства над дорожным полотном. Но, видимо, авторам для достижения гипнотизирующего эффекта и этого показалось мало, поэтому не обошлось без постоянно мерцающего фона, блума и толстого слоя блюра, которые довершают разгром нашего зрительного аппарата, не оставляя головному мозгу шансов разбирать и анализиро-

ИИ в Blur точно не дурак.

BLUR – ИГРА-ВСПЫШКА: ЯРКАЯ, ЭФФЕКТНАЯ, ВЫЧУРНАЯ, НО ОДНОВРЕМЕННО С ТЕМ ЧЕРЕСЧУР ОДНООБРАЗНАЯ И ЛЕГКОВЕСНАЯ.



Весь Blur – один большой фейерверк.

вать происходящее на экране. Гипнотизирующая картинка, гипнотизирующая музыка, рваный, резкий монтаж роликов и заскриптованных сцен, непривычное управление – возникает ощущение, что разработчики хватают нас за шкирку сразу после двойного клика на Blur.exe неспроста: путают, отвлекают внимание, пускают пыль в глаза и ослепляют, чтобы чего-то не разглядели, не докопались до сути. А переживать Bizarre Creations можно сразу за несколько вещей.

ДАУНТАУН В ОГНЕ

В динамике этого не замечаешь, но стоит остановиться или поразглядывать после игры отснятые скриншоты, тут же обращаешь внимание на чудовищно низкую детализацию задников. Мы часто ругаемся на размытость, затуманенность и прочие ловкие приемы, которыми с удовольствием пользуются разработчики, чтобы скрыть слабую прорисовку отдаленных объектов, но Blur, несмотря на все усилия Bizarre Creations, местами выглядит словно первый Need for Speed: Underground. В огромных картонных коробках в желтую клеточку признаешь высотки со светящимися окнами только потому, что именно такие объекты обычно окружают трассы в городах. Асфальт местами выглядит так, будто к текстуре трижды применили эффект сепии, а затем – максимальную GIF-компрессию. Вода вот хороша, в ней предельно реалистично отражается небо и окружающие объекты. И все прекрасно до тех пор, пока в луже не оказывается машина. Разлетающиеся во все стороны брызги говорят нам о том, что лучше б воды в игре вовсе не было.

К счастью, автомобилям – центральным объектам игры – было уделено намного больше внимания. Что Ford Mustang, что Dodge Viper, что Hammer H2 – все исполнены на твердую пятерку. Особенно удались модели «древних» авто со слезшей краской. Пусть тачки вроде Ford FR-100 оказались в гараже Blur лишь забавы ради и вряд ли станут грозным орудием наших побед, выглядят они очень мило и добавляют в общий котел безумия еще немного специй.

ВОДОВОРОТ

Еще один серьезный промах разработчиков, который они попытались «замазать» спецэффектами, – отсутствие соревновательной составляющей в массовых заездах по двадцать человек. При столь высокой концентрации автомобилей на небольшом участке дороги действо превращается в бесконечное лазерно-пиротехническое шоу. Нас по-

ГАРАЖ

Еще совсем недавно производители автомобилей не давали игроделам поставить на виртуальные копии своих марок и царапины. Чего уж говорить о каких-то заметных дефектах… Качественной системой повреждений мы довольствовались только в рейсингах, автопарк которых составляли несуществующие тачки, даже в самых сладких снах не рискуя вообразить, что настанет тот день, когда Ford GT или Dodge Viper можно будет вот так, на раз-два, превратить в груду металлолома, как в Blur. Обвесы и бамперы охотно отваливаются, стекла покрываются трещинами, а от наезда на мины даже пробивает шины! Для такого сумасшедшего рейсинга, как Blur, все на очень неплохом уровне.

Весь автопарк разделен на несколько классов, в которых проходят соревнования: A, B, C, D… Однако в каждом классе собраны автомобили различного типа: от спорт-каров до раллийных тачек и внедорожников. У каждого авто есть пять параметров: ускорение, скорость, сцепление с дорогой, управляемость и, самый важный для столь воинственных гонок, прочность. Причем, в соответствии с параметрами, каждой тачке присвоена метка, характеризующая особенности ее поведения на дороге: Drifty, Very Drifty, Off Road, Grippy, Very Grippy… Поначалу на это не обращаешь ровным счетом никакого внимания, выбираешь самую быструю тачку – и по газам. Но, столкнувшись с первыми трудностями прохождения заезда с чекпойнтами по бездорожью на дрифтовой тачке вроде Corvette ZR1, обнаруживаешь, что успешно завершить заезд проще на тихоходном, но зато предназначенном для езды по ухабам Land Rover Defender SVX.

Относительное затишье на дороге наблюдается только на первой паре сотен метров дистанции.

Самонаводящаяся шаровая молния – одно из самых эффективных видов оружия в игре.

БОНУСЫ

В Blur восемь элементов, которые превращают ее из обычной аркадной гонки в экшн на колесах. Среди них: мины, самонаводящиеся шаровые молнии, стрелы, ударная волна, энергощит, энергетические поля, ремонт и ускорение. Причем пускать снаряды можно как вперед, так и назад. А в альтернативном режиме использования нитро авто замедляется на секунду, за которую можно подкорректировать направление движения, и затем вновь ускоряется, что особенно актуально на крутых поворотах.

стоянно обстреливают, мы постоянно обстреливаем, подрываем и подрываемся, отправляем в затяжной полет энергетическим импульсом подъехавшего слишком быстро соперника и сами эффектно взмываем в воздух при каждом удобном случае. Подорванные или сошедшие с трассы авто лишь на доли секунды оказываются за кулисами этого адского спектакля, игра услужливо восстанавливает потерпевших целыми и невредимыми, и уже на довольно высокой скорости, чтобы те заново включились в процесс как можно скорее. Мясорубка продолжается до самого финиша. И самое печальное, что игрок здесь – совсем не шестеренка одного большого игрового механизма, а ничтожная частица в броуновском движении. Сложность игры линейно растет с каждым новым чемпионатом. Массовые заезды все больше и больше напоминают водоворот из взрывов, толкотни и беспорядочный езды, из которого ты или вырвешься и придешь в тройке, или не сдюжишь – тогда бездна всполохов пламени и энергетических полей утащит тебя на дно турнирной таблицы.

Вода хороша в статике и ужасна в динамике.

Казалось бы, ну вот оно решение – тапку в пол, пяток метких выстрелов, закись азота, еще разок – и вот ты уже ехидно оставляешь мины в подарок отставшим оппонентам… Но! Чем дальше в лес, тем тяжелее прорваться через милитаризированную зону даже на уровне сложности «Normal». А если и удается, то игра превращается в скучнейшую безликую аркадку.

НЕУДЕРЖИМЫЕ

Оказываясь впереди всего пелетона, понимаешь, что воинственный дух – это почти все, что есть у Blur: достойной физической моделью разработчики игру не наградили. А за отсутствием оной собственно гоночная составляющая крайне ущербна. Кажется, что некоторые трассы спроектированы так, что чистое прохождение даже не подразумевается. Помнится, в Need for Speed: Most Wanted и Carbon особенно не возбранялось притираться на крутых поворотах к ограждениям (потери скорости были минимальны). Так вот «электроники», наверное, поперхнулись, когда увидели, как их идея была развита Bizarre Creations. Борта, заборы, стены, ограждения в Blur – наши верные спутники и помощники на протяжении всей игры. Сначала от столь тесного контакта с ограничением дороги немного комплексуешь, подозревая себя в посредственных водительских навыках, но потом понимаешь, что иначе здесь и быть не может. И успокаиваешь-

Изверги отправили курить на обочину.

Настигающие сзади энергетические снаряды можно сбивать любым имеющимся в распоряжении оружием.

ся, хотя вопрос в воздухе повисает: «Неужели эти люди сделали Project Gotham Racing – отменный серьезный рейсинг на Xbox?».

Blur заточен под агрессивную езду с постоянными таранами, стрельбой и взрывами, оттого себя несколько неуютно чувствуешь, когда на экране затишье и в зеркало заднего вида не наблюдается ни одного преследователя. Всячески склоняет к активным действиям в самой гуще событий и система карьеры. Дело в том, что двигателем прогресса в Blur выступают фанаты. А фанатам что – подавай зрелище! Чем больше и эффективней ты используешь разбросанные на дороге бонусы, тем больше фэнов встречают тебя одобрительными возгласами после напряженного заезда. Разумеется, я выражаюсь образно. Никаких фэнов, за исключением трех с половиной калек, размахивающих флагами около дороги, тут нет, это просто величина. Но величина важная, ибо очки популярности открывают доступ ко всем благам, в частности новым тачкам.

ЗИГЗАГ

На каждый заезд, какого бы типа он ни был, у нас стоит три задачи: финишировать на пьедестале, пополнить армию фанатов на определенное число «боевых» единиц и выполнить спецзадание. С первым понятно, со вторым разобрались, третий же пункт представляет собой фактически мини-заезд с контрольными точками в рамках гонки. Причем ворота, в которые нужно проскочить, зачастую стоят не на оптимальной траектории, а иногда и вовсе разбросаны по трассе так, что требуется ловко извернуться. Часто возникает выбор: проехать в очередные ворота и продолжить выполнение миссии или забрать столь нужный бонус, лежащий чуть в стороне, и сосредоточиться на движении к финишу. Особенно это актуально в заездах по чекпойнтам, где в отсутствие оппонентов мы сражаемся со временем с помощью педали газа, закиси азота и бонусов, замедляющих обратный отсчет. Кроме того, по ходу заезда можно сорвать бурю оваций, выполнив один из так называ-

О КОМПАНИИ

1994 В Ливерпуле (Англия) основана новая игровая студия, специализирующаяся на производстве рейсингов.

2001 На Xbox выходит прославивший компанию рейсинг Project Gotham Racing.

2008 Свет увидел один из самых блеклых проектов компании – экшн The Club.

емых запросов публики, вроде чистого обгона с помощью нитро, продолжительного дрифта или нокаутирования оппонента энергетическим импульсом. Но и это еще не все. Каждый чемпионат состоит из серии заездов и дуэли с боссом, и пропуск на него можно получить, выполнив условия, вроде: «финишируй в пятом заезде первым», «скинь в озеро двух бедолаг», «выведи из строя 36 машин», «удовлетвори запросы публики четыре раза». Нередко для доступа к телу босса приходится проходить некоторые гонки по несколько раз. Но было б за что бороться! Сама дуэль скучна: стоит вывести тачку оппонента один раз из строя, и путь к победе открыт. Скучнее дуэли еще одна нелепая, на мой взгляд, забава – борьба с таймером с помощью отстрела пушечного мяса в режиме Destruction.

Производители лицензированных авто наконец начали спокойно относиться к такому беспределу.

Чтобы продвигаться дальше по карьере, необходимо не только приходить к финишу в тройке, но и выполнять спецзадания.

ЗАТУХАЮЩИЕ КОЛЕБАНИЯ

Blur – игра-вспышка: яркая, эффектная, вычурная, но вместе с тем чересчур однообразная и легковесная. Она хватает тебя за шкирку и закидывает в самую гущу событий. Поначалу ничего не понимаешь и доверяешься происходящему: ведь весело, красиво, взрывы, всполохи пламени, фейерверки, взрывы, летающие тачки, взрывы, взрывы… Тишину квартиры разрезают звуковые волны ревущих моторов и выстрелов вперемешку с бодренькой электроникой.

Но как только начинаешь присматриваться внимательнее, тебя поджидает разочарование: низкая детализация задников, одинаковые заезды, напоминающие скорее броуновское движение частиц, нежели гоночные соревнования, отсутствие вменяемой физической модели, которая могла бы сделать интересным пилотирование авто в отсутствие оружия… Такая игрушка – золото высокой пробы для портативных платформ, но на нашем родном PC хочется видеть что-то если не повдумчивее, то хотя бы потяжеловесней. ■

ПОСТОЯННЫЕ ВСПОЛОХИ ПЛАМЕНИ И ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ РАЗРЯДЫ ЗАПОЛНЯЮТ КАЖДЫЙ КУБИЧЕСКИЙ МЕТР ПРОСТРАНСТВА НАД ДОРОГОЙ.

Коварный Renault Magane.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Особенно большие надежды возлагались на многопользовательский режим Blur. Однако, как и в режиме карьеры, мультиплеерные заезды часто превращаются в веселое пиротехническое шоу, дух соревнований в котором напрочь отсутствует. Более-менее хороши заезды по 10-15 человек, но дальнейшее уменьшение количества гонщиков, наоборот, идет игре во вред. Зато авторы вспомнили старый добрый Split Screen – режим, созданный для посиделок дома с друзьями.

ПОЙДЕТ: Процессор 2,2GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Thief

Автор:
Александр Барышников

ALPHA PROTOCOL

МИССИЯ НЕВЫНОСИМА

Три есть лет компания Obsidian Entertainment усердно вкалывала, выпуская сиквелы к чужим проектам. Наконец, в 2010-м наступил переломный момент – вышла первая «родная» игра, Alpha Protocol. Все, кто хотел поскорее узнать, способны ли «обсидиановцы» на самостоятельное творчество, наконец-то могут удовлетворить свое любопытство. Ответ: да, в какой-то мере способны. В какой именно – сейчас разберемся.

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.alphaprotocol.com

Идея противостояния спецслужб США и арабских террористов затерта настолько, что выразить цензурными словами степень затертости невозможно. Тем не менее, дебютный проект Obsidian Entertainment начинает свое повествование именно с нее – с борьбы спецслужб против джихадоносцев. Исламисты бравируют тоннами свежеувороованных ракет неопределенной дальности, ЦРУшники в ответ пытаются забросить под каждую «арафатку» компьютерного «жучка», чтобы отследить и нейтрализовать особо ярых злодеев, посмевших покуситься на американский образ жизни. Нам предстоит стать одним из таких агентов и… Но не все сразу. Для начала весельчаки-сослуживцы накачивают главного героя наркотиками, привязывают к больничной койке и оставляют скучать на неопределенный срок. Это, как выяснится чуть позже, не просто так, шуточки, а всамделишный обряд посвящения в матерые ЦРУшники, совмещен-

В ближнем бою главный герой будет успешен только при наличии прокачанного навыка.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Ничего не подозревающий террорист совсем скоро что-то заподозрит.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Интересная система диалогов, нелинейный сюжет.

Блеклая графика, неудачная боевая система, затянутые диалоги.

ИГРА ИЗ РАЗРЯДА «ПОИГРАЛ – ХОРОШО, ПРОИГНОРИРОВАЛ – ТОЖЕ НЕПЛОХО».

6.5

нормально

ный с финальной проверкой боевых качеств: хороший, годный оперативник тут же сбежит, украв халат медсестры и взломав кодовый замок бутербродом задремавшего на посту охранника. Далее в программе приключений у беглого пациента – несколько оглушенных секьюрити-громил, пара нароком разбитых окон, а также обучение, замаскированное под курсы повышения квалификации. После этого героя без промедлений отправляют в самое пекло Азии – должен же кто-то ловить за хвост духовного лидера террористов.

По счастью, спустя некоторое время Alpha Protocol съезжает с «арабских» рельсов и начинает более активно развлекать почти заснувшего игрока, но до этого момента еще надо дожить. А пока – читаем письма от коллег в компьютере, листаем досье на милую барышню с милитаристским именем Мина и решаем, какое из трех предлагаемых руководством заданий выполнить первым.

ПОЙДИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ КУДА

Большая часть заданий выглядит ровно так, как написано в подзаголовке: где искать, не скажем, но найти обязан. Между тем это не самое страшное в карьере оперативника. На первом же задании выясняется, что одна из главных бед Alpha Protocol – это автор диалогов. Парень либо всерьез увлечен своей работой, либо слегка графоман, либо недавно перевелся из кинокомпании, специализирующейся на «мыльных операх»: такого количества бессмысленной болтовни не было еще ни в одной action/RPG. Инструктаж и обсасывание деталей нового задания могут тянуться и тянуться, в то время как всю полезную информацию, услышанную в ходе многословной беседы, можно с легкостью уместить в две строчки. Периодически на экран выпрыгивают варианты реплик главного героя, и наша цель – своевременно выбрать нужную линию поведения. Если зазеваться, то не в меру самостоятельный протагонист среагирует сам, выбрав вариант «по умолчанию». На плотность полезной информации это не влияет, зато при целенаправленном следовании какой-либо одной линии поведения можно получить небольшой бонус к параметрам персонажа, о которых обязательно нужно замолвить пару слов. Например, получаса разговаривая со всеми вокруг «профессиональным» тоном, можно получить улучшение брони на 5%.

Молвлю: Alpha Protocol в этом отношении крайне похожа на Mass Effect. Получив новый уровень, мы раскидываем заработанные баллы по десятку навыков, определяющих степень владения различными видами оружия и шпионскими гаджетами. Достигнув определенного уровня мастерства, мы получаем новую способность или небольшое улучшение параметров героя.

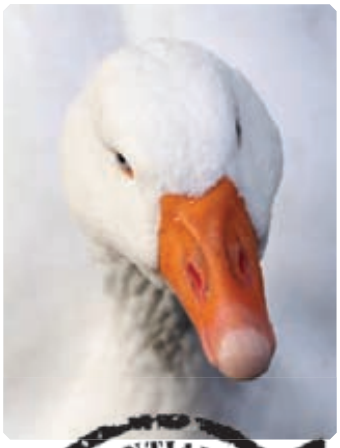
ПО СЛЕДАМ СНЕЖНОГО ЧЕЛОВЕКА

Поиск злодеев ведем, с комфортом устроившись на конспиративной многокомнатной квартире. Огромная «плазма», широченный диван и журчащий в прихожей фонтан сразу настраивают на рабочий лад. Единственный минус ситуации: по те-

ФАКТЫ: **10** различных навыков | **15** степеней развития каждого навыка | **30** секунд дается на взлом замка

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ПРОДВИЖЕНИЯ

Alpha Protocol вызвала живой интерес россиян после трейлера, в котором была продемонстрирована перестрелка в Москве, где одного из персонажей сбрасывают с крыши гостиницы «Россия» на фоне Кремля. Дорогих соотечественников несказанно порадовала замеченная в трейлере табличка с надписью «При пожаре воруй убивай * гусей жди ответного гудка». Кроме того, в игре присутствует знаменитая благодаря капитану Врунгелю яхта «Победа» с отколовшимися буквами «По» – на этом корабле находится штаб-квартира русской мафии.**



Тортон-солдат умеет и стрелять по-македонски.

левизору время от времени показывают голову начальника, которая настоятельно советует завязать с бездельем и пойти поработать. Особенности работы заключаются в том, что помощи от коллег по цеху ожидать не стоит, а оружие, боеприпасы и прочее снаряжение приходится заказывать через Интернет. Денег оперативникам тоже не выделяют, поэтому приходится питаться подножным кормом – то есть вспоминать навыки охотников-отбирателей и пользоваться тем, что удалось найти в ходе задания.

С этим, слава главному дизайнеру, проблем нет: в каждой локации там и сям разбросаны коробки патронов, аптечки, гранаты и чемоданы с деньгами. Предполагается, что именно так и выглядят базы террористов в реальном мире, более того, каждая такая база просто напичкана видеокамерами, сигнализациями и прочим противоЦРУшным инвентарем. Противопоставить камерам мы можем скрытность, шныряя по кустам, проскальзывая мимо объективов, взламывая компьютеры, управляющие охранными системами, и перерезая провода в «сигналках». Кроме того, буквально каждая локация густо засажена вышками, лестницами и парапетами, по которым можно пробраться практически в любую часть локации. Для тех, кто давно не лазал по крышам, повсюду рассеяны подсказки: вот здесь, например, можно вскарабкаться, а вот отсюда – запрыгнуть на соседнюю крышу.

Разработчики как-то раз даже обмолвились, что любую миссию можно пройти без единого выстрела, но – к сожалению – сами же сделали все, чтобы слова остались лишь словами: интерфейсы встроенных мини-игр, символизирующих взлом паролей и замков, созданы для кого угодно, только не для людей. Когда вам скажут обратное, не верьте: «потрошение» компьютера явно разрабатывалось под нужды фиолетовых осьминогов с ускоренным метаболизмом, проживающих на отдаленной планете. Руками подбирать пароли и ковыряться в замочных скважинах «Альфы» намного сложнее, чем щупальцами. Дополнительная неприятность состоит в том, что время на взлом сильно ограничено, приходится пошевеливаться.

Порой кажется, что проще пристрелить пару вертухаев и взорвать ворота, неже-

Человек, одевший голову в дырявый вязаный носок, шуток не понимает.

Майкл Тортон настолько суров, что готов мутузить врагов, не обращая внимания на простреленное брюхо.

Перевод AP существует только в виде субтитров, которые мелькают по экрану со скоростью два слова в секунду.

О КОМПАНИИ

2003 Выходцы из легендарной, но окончательно окочурившейся Black Isle Studios создают компанию Obsidian Entertainment.

2004 Выходит первая игра компании – Star Wars: Knights of the Old Republic 2.

2008 Могучая кучка объявляет о намерении передохнуть от штамповки сиквелов к чужим хитам и сделать собственную игру.

Судя по всему, автор этой мини-игры раньше работал учителем информатики и до сих пор ненавидит учеников.

ли совладать с мини-играми. Никакого преувеличения: одно неверное движение – и на неудачливого взломщика начинается облава: локация заполняется десятками боевиков, на пулеметных вышках просыпаются охранники, противно воет сирена. После утомительного перерезания проводков и поиска шифров это событие приобретает позитивный окрас: шпион раскрыт и может повеселиться, отправив к праотцам толпу террористов. Те, впрочем, сами активно помогают себя убивать, кидая гранаты под ноги сослуживцам. Получается, что в «шпионской ролевой игре» намного проще в открытую перестрелять весь гарнизон, взорвать автоколонну грузовиков, груженных моджахедами, и оставить у себя за спиной выжженное чисто-поле.

ТАКИЕ ДЕЛА

История получается совершенно печальная. «Шпионская ролевая игра» – читали мы в пресс-релизах, слышали из телевизора и, наконец, лицезрели на коробке Alpha Protocol в день релиза. На деле же получилось так, что относительная свобода выбора есть, но пользоваться именно «шпионскими» вариантами, подразумевающими скрытность перемещений, внезапность смерти часовых и прочие бесшумные радости, нет абсолютно никакого стимула. Медвежатничество и хакерские атаки – безусловно, непростые занятия, требующие определенного мастерства, но превращать игру в заполошное кликанье совершенно ни к чему. Если же забыть про возможность использования гаджетов, то Alpha Protocol превращается в самый обычный шутер, каких мы видим по десятку в год. Точнее, в самый обычный шутер с невероятно длинными диалогами и сюжетом в стиле «я посмотрел кино про Джейсона Борна и решил, что тоже смогу написать сценарий».

Следует, видимо, признать: несколько хороших сиквелов, созданных по чужой указке, не дают никакой гарантии в том, что самостоятельная работа увенчается успехом. Кажется, этим студиозусам еще следует пару лет побатрачить на более успешных и знаменитых художников, греясь в лучах чужой славы, – пусть покамест поумерят пыл да избавятся от вредной привычки ставить над игроками геймплейные эксперименты. Искренне надеюсь, что следующий самостоятельный проект Obsidian Entertainment окажется на голову выше «Протокола» и рассчитываю, что в самое ближайшее время Фергусова бригада восстановит свое доброе имя, занимаясь тем, на чем собаку съела – производством качественных сиквелов к прославленным хитам. ■

НАКОНЕЦ-ТО МОЖНО УЗНАТЬ, СПОСОБНЫ ЛИ В OBSIDIAN НА САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ ТВОРЧЕСТВО.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: сериал Monkey Island, «Шизариум»

Автор:
Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ Сказочная атмосфера, которой игра обязана чудесной графике, дизайну локаций, «живым» персонажам и замечательной музыке. Отсутствие пиксель-хантинга.

– Неочевидная логика доброй трети действий Седвика, слишком простые головоломки, скучные диалоги, слабая игра актеров (в английской версии).

ТАК БЫ ВЫГЛЯДЕЛИ КЛАССИЧЕСКИЕ КВЕСТЫ ОТ SIERRA И LUCASARTS, ВЫЙДИ ОНИ В НАШИ ДНИ.

7.5
хорошо

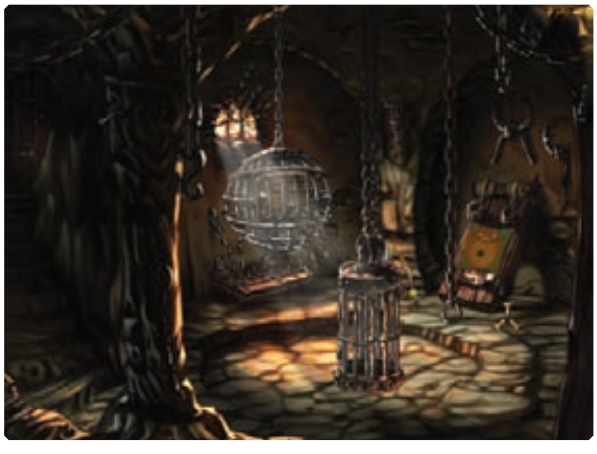
УСКОЛЬЗАЮЩИЙ МИР

СКАЗКА С НЕСЧАСТЛИВЫМ КОНЦОМ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Whispered World
ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Daedalic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.the-whispered-world.de

Седвику (Sadwick) снова снилось, что он скачет по парящим камням, улетающим из-под ног, а окружающая действительность разваливается на части. Ускользающий мир. Наш герой еще не знает, что именно ему предначертано уничтожить эту реальность, и с удивлением и страхом взирает на летающий шар, приказывающий Седвику не противиться своей судьбе. Но это же сказка, как у нее может быть несчастливый конец?

А почему бы и нет? Ведь и Седвик не похож на типичного спасителя человечества: грустный маленький клоун, он даже насмешить толком не может и во всем уступает старшему брату Бену (Ben), который напоминает нам об этом при любом удобном случае. У Седвика и крокодил не ловится, и кокос не растет: пальцы неуклюжие, мышцы неразвитые, легкие слабые – астма, и об этом неудавшийся шут также будет напоминать на протяжении всей игры. По части пессимизма он даст фору даже вечно страдающему Пьеро: видеть все в настолько черном цвете – врожденный талант. Жаль, для нашей задачи – а у Седвика хватает мужества хотя бы попытаться спасти мир – это не лучшее качество. Но в своей невыполнимой миссии он не будет одинок: домашний питомец – гусеница Спот (Spot) – поможет не только пискливым согласием, но и делом. В процессе Спот научится принимать несколько различных форм, которые пригодятся для решения загадок. Гусеница и в дыру пролезет, и фитиль зажжет, и в качестве гантели высту-



Лаборатория алхимика – здесь концентрация головоломок и загадок в игре достигает своего пика.

Подземелья замка, где тысячи узников погибали в мучениях. Споту же предстоит операция по удалению проглоченного камня.

О КОМПАНИИ

2007

В Гамбурге, втором по величине городе Германии, основана Daedalic Entertainment. В том же году компания анонсирует свои первые проекты: рисованные адвенчуры A New Beginning и «Ускользающий мир».

2008

Не закончив разработку уже объявленных игр, студия представляет еще два квеста с названием одно страшнее другого: «Эдна и Харви. Взрыв мозга» (Edna & Harvey: The Breakout) и 1,5 Ritter – Auf der Suche nach der hinreissenden Herzelinde.

2009

Daedalic выпускает «Эдну и Харви» и немецкую версию «Ускользающего мира». Кроме того, компания издает в Германии «Машинариум».

пит, и приводным ремнем поработает. Но в «Ускользающем мире», где все вниз головой, гусеница-трансформер – не самое удивительное.

Я еще не рассказывал про дедушкины панталоны? Так вот, сначала они сыграли роль парашюта.

ХЛИВКИЕ ШОРЬКИ

Даже типично человеческие персонажи – посланник короля, монах, рабочий и его босс, астроном, станционный смотритель – будто пришли сюда из театра абсурда, настолько гротескно они выглядят, что уж говорить о вымышленных животинках? Змееподобный оракул вещает о конце света, застывшая рыба с одиннадцатью глазами навевает ужас, мирно живущая в норке мышь напоминает душевнобольного, микроскопические дракончики играют роль светлячков, а махонькие птички яки (yaki) уникальны тем, что только они способны разбудить огромную Калиду (Kalida). Лишь здесь можно встретить и даже подоить безрогую аморфную корову, увидеть одноглазого слоненка-чертенка и столкнуться с гибридом лангольера и зубастика, который станет наконечником колотушки для гонга. Не все эти существа настроены дружелюбно или хотя бы нейтрально: непохоже, чтобы крокопес, охраняющий десять тысяч жемчужин, любил клоунов, а правитель асгилов (asgil), хоть и не прочь обзавестись личным шутом, жаждет власти и уже начал кампанию по завоеванию мирового господства. Впрочем, поработить и так обреченный мир планируют даже два придорожных камня. В отличие от асгилов, они никуда не спешат – у булыжников полно времени, – а пока что глумятся над недалеким, по их мнению, Седвиком.

Еще бы делали они это с чувством и толком: голоса персонажей и игра актеров в английской версии оставляют желать лучшего, а тексты слабо передают эмоции и лишь изредка вызывают улыбку. Большую часть высказываний так и хочется промотать, но вдруг пропустишь что-то важное?

Диалоги как диалоги. С родным братом можно поговорить даже о философии и точных науках. Толку только…

Диалоги в «Ускользающем мире» – не просто способ развития сюжета. Только выбирая правильные реплики, можно узнать нужную информацию или получить необходимый для прохождения предмет. Странные на первый взгляд вопросы требуют вполне определенных ответов, поэтому внимательно смотрите по сторонам да мотайте на ус – в этом необычном мире присутствует своя логика. Нередко тоже странная и необъяснимая, но местами – вполне земная и понятная, тут игра берет пример со старших товарищей.

ЗА СЮЖЕТ И ГРАФИКУ ИГРЕ МОЖНО ПРОСТИТЬ И СКУЧНЫЕ ДИАЛОГИ, И ОТСУТСТВИЕ ПОДДЕРЖКИ БОЛЬШИХ РАЗРЕШЕНИЙ, И МЕСТАМИ НЕЛОГИЧНЫЕ ЗАГАДКИ.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ МИР

Над звуковым полотном для «Ускользающего мира» трудилась расквартированная в Гамбурге компания Periscope Studio, создавшая саундтрек и для другого немецкого квеста – «Черного зеркала 2», о котором мы рассказывали в прошлом номере. В отличие от многих игровых композиторов, работающих с сэмплами, Periscope Studio использует живые инструменты. В «Ускользающем мире» можно услышать фортепиано, флейту и даже фагот. Как и в «Черном зеркале 2», ребята отлично справились с работой – музыка не выступает на первый план и не нагружает уши «зрителя», но отлично подчеркивает атмосферу. Надеюсь, что и в будущих проектах Daedalic мы услышим «живую» музыку, а не электронно-сэмплированное тра-та-та.

ФАКТЫ:

1 изменчивый друг – гусеница по кличке Спот

5 различных форм может принимать питомец

5 раз дедушкины панталоны помогут Седвику

ПЫРЯЛИСЬ ПО НАВЕ

«Ускользающий мир» слабо отличается от классических рисованных 2D-квестов: те же экраны с активными областями, тот же инвентарь с возможностью комбинировать вещи, то же перемещение главного героя по щелчку мыши и несколько вариантов взаимодействия с предметами. Нажали на пиктограмму руки – Седвик тянет вещицу в карман или пытается выжать из нее максимум прямо на месте, выбрали глаз – клоун даст свое видение предмета или ситуации. Третье действие (значок рта) трактуется более широко: с персонажами так можно поговорить, свечи – задуть, в суп врагу – плюнуть. Но не надо думать, что все усилия Седвика деструктивны – в отличие от героев других квестов, шут на удивление созидателен и помогает обитателям мира не только словом, но и делом. Несмотря на врожденный пессимизм, только Седвик способен превратить заброшенную железнодорожную станцию в музей или восстановить сломанную планетарную модель. Однако будем честны – он тут же смотается из музея на лучшем экспонате – локомотиве, и разрушит только что отремонтированную систему. Но пусть: для спасения мира все средства хороши, а сюжет дает вполне резонные объяснения поступкам Седвика. С другой стороны, до некоторых действий приходится доходить опытным путем, или заглядывая в прохождение – ход мыслей в «Ускользающем мире» не всегда соответствует ходу мыслей мира реального, и в некоторых местах авторы определенно переборщили.

ВСЁ СТРАНЬШЕ И СТРАНЬШЕ

Откуда игроку знать, что муху можно словить с помощью палочек для еды, а мышь – поймать на вонючий носок? Как догадаться, что за открытой (нет, это не опечатка и не сарказм) дверью спрятан нужный предмет, а сделать из одного Спота-гусеницы пять Спотов-шариков можно с помощью пресса? Наконец, почему древесную смолу можно собрать в поднос, но не в шкатулку? И как объяснить то, что Седвик не может дотянуться до дедушкиных панталонов длинной палкой, но легко достает их с помощью живой (!) мыши? К слову, об одежде – создатели проекта испытывают какую-то нездоровую любовь к мужским штанам: только дедушкины рейтузы спасут Седвика пять раз, а ведь в игре есть и другие персонажи! В ход идут шапки, рубашки, брюки и даже сеточка для волос, причем догадаться о предназначении вещей заранее получается редко. Например, шапка используется в качестве затычки для «пушки» во время номера «человек-ядро» с Седвиком в главной роли. На фоне этого уже и боишься использовать другие предметы традиционным способом, но, ура! Топор действительно рубит, лопата копает, нож режет, лом позволяет отколоть кусок каменной плитки, с помощью охапки сена можно разжечь огонь, а точильный камень позволит превратить монетку в наконечник для стрелы или просто заострить тупое лезвие. Очевидное соседствует здесь с невероятным, постоянно испытывая терпение игрока.

«Из пушки на Луну». Нет, из пустого дерева на остров. Но тоже почти классика.

«ЭТО ДЕДУШКИНЫ ПАНТАЛОНЫ. ЕСЛИ РАССКАЗЫ ПРАВДИВЫ, ОНИ ПОВИДАЛИ ВЕСЬ МИР И НЕ РАЗ СПАСАЛИ ЕМУ ЖИЗНЬ. И СТАЛИ ПРИЧИНОЙ ВОЙНЫ».

СЕДВИК

В этой комнате хранится десять тысяч жемчужин, а Седвик возьмет всего одну. Чем не положительный герой?

Сольное выступление Спота. И снова панталоны! На сей раз в качестве воздушного шара.

Хорошо хоть, от пиксель-хантинга нас избавили: все активные области подсвечиваются по нажатию «пробела».

ВАРКАЛОСЬ

Грех жаловаться и на головоломки. Конечно, без традиционных для жанра «пятнашек» (причем два раза подряд!) и музыкальной паузы не обошлось, но в остальном пазлы могут похвастаться определенной оригинальностью. Авторам даже удалось органично вписать в игру шахматную задачу – расставить на доске восемь ферзей так, чтобы они не били друг друга, и ввести забавную загадку, где требуется получить синюю краску, смешивая различные цвета. Достойно завершает серию головоломок финальная «планетарная» загадка, для решения которой придется побывать во всех локациях последней главы. Там же, в королевском замке, состоится и главное выступление Спота – до этого момента способности гусеницы применяются гораздо реже, а зря. Харизма у пискливого зеленого товарища вышла что надо. Заключительные титры пронесутся и забудутся, но история грустного клоуна запомнится надолго: за сюжет и графику игре можно простить и скучные диалоги, и отсутствие поддержки больших разрешений, и местами нелогичные загадки. Складывается впечатление, что авторы «Ускользающего мира» нарочно игнорируют все изменения, произошедшие с рисованными адвенчурами за последние 10-15 лет, пытаясь вернуться к корням, в то время как все остальные стараются сделать квесты проще и доступнее. Конечно же, неправых здесь быть не может – поклонники старой школы наверняка оценят загадки игры, а юные поклонники адвенчур – яркую графику и удивительных персонажей. Если красота спасет мир, почему бы ей не сделать этого в 2D-обертке? ■

КРАСОЧНЫЙ МИР

«Ускользающий мир» – это в первую очередь нарисованные вручную декорации и герои, и за графику игра могла бы получить «десятку», если бы не рваная анимация некоторых персонажей и фиксированное разрешение 1024x768. А коль скоро пятнадцатидюймовые мониторы стали архаизмом, игроку придется лицезреть растянутую картинку или играть в оконном режиме (что советуют в руководстве пользователя и сами разработчики). Но красота в данном случае побеждает зло. По словам художников Daedalic, при работе над локациями и персонажами они черпали вдохновение в мультфильмах Хаяо Миядзаки (Hayao Miyazaki), в частности, «Унесенных призраками» (Spirited Away), французской анимационной ленте Nocturna и... «Темной башне» Стивена Кинга (Stephen King). После прохождения игры открывается раздел с дополнительными материалами, где можно посмотреть рабочие скетчи, раскадровки игровых роликов и даже видео, демонстрирующее процесс создания одной из локаций. А если покопаться в Интернете, можно отыскать видеодневники разработчиков с кадрами из рабочей сборки проекта, где некоторые персонажи выглядят совершенно не так, как в выпущенной версии. Действительно, при создании графического стиля была проделана огромная работа, и об этом свидетельствуют даже мельчайшие детали картинки.

ОЧЕВИДНОЕ СОСЕДСТВУЕТ ЗДЕСЬ С НЕВЕРОЯТНЫМ, ПОСТОЯННО ИСПЫТЫВАЯ ТЕРПЕНИЕ ИГРОКА.

Оракул Шана (Shana) сообщает Седвику о грядущей кончине мира. Тоже мне новости.

Птицы яки боятся света, поэтому перед шествием пернатых по острову все свечи придется задуть.

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Prince of Persia: The Sands of Time

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Prince of Persia: The Forgotten Sands
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.princeofpersia.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

PRINCE OF PERSIA: ЗАБЫТЫЕ ПЕСКИ

АМНЕЗИЯ

«Prince of Persia: Забытые пески» – прямое продолжение игры 2003 года, «Принц Персии: Пески времени», приуроченное к выходу фильма с Джейком Гилленхолом в главной роли. Нам обещали рассказать, что случилось с Принцем между первой и второй частью «новой трилогии» и каким образом он превратился в мрачного и хладнокровного убийцу из «Схватки с судьбой» (Warior Within).

ПРЫЖОК В НИКУДА

Зороастрийское переосмысление «Принца Персии» 2008 года забыто как страшный сон: Принц возвращается домой. Возвращается, чтобы застать там войну: родной брат Принца, Малик, отбивает атаки жадных до золота персидских захватчиков. Захватчики настроены решительно, и Малику ничего не остается, кроме как применить магическое «оружие последнего дня»: призвать запертую в сокровищнице (!) армию Царя Соломона – несколько тысяч отвратительных песчаных скелетов. В последующие минуты выясняется, что армия Царя Соломона была предназначена для уничтожения Царя Соломона, а не наоборот, а дружелюбные скелетики начинают тут же превращать всех окружающих в песчаные статуи. С Принцем немедленно связывается джинн женского пола и приказывает остановить возникшую угрозу – чтобы это сделать, нужно всего лишь соединить две части медальона, одна из которых находится у Принца, а другая – у Малика. Малик, правда, отдавать свою часть не спешит, поэтому за ним придется побегать. Примерно этим мы и будем заниматься все следующие пять часов.

О КОМПАНИИ

2003
Выходит первая часть новой линейки, «Пески времени» (The Sands of Time).

2004
История продолжается в сиквеле «Схватка с судьбой» (Warrior Within).

2006
На прилавках последняя часть трилогии, «Два трона» (The Two Thrones).

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Любителям классического «Принца» должно понравиться возвращение к истокам: смертельные пески, перемотка времени, знакомое управление.

Все достижения сериала и игрового прогресса в целом старательно проигнорированы; слабый сюжет; чрезмерная простота; крайне предсказуемый геймплей.

НОСТАЛЬГИЧЕСКОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ, РАСТЕРЯВШЕЕ ВСЕ ОБАЯНИЕ ИГРЫ 2003 ГОДА. ХОТЯ ФАНАТЫ НАВЕРНЯКА БУДУТ ДОВОЛЬНЫ.

6.5

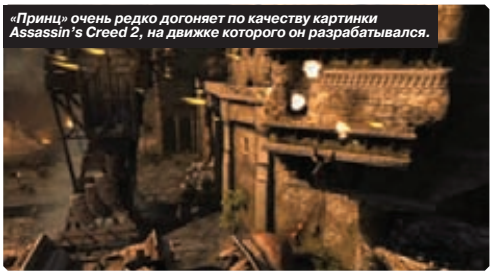
нормально

ЗАБЫТАЯ ИГРА

В отношении игровой механики «Забытые пески» практически точная копия «Песков времени», игры, на минуточку, 2003 года выпуска. Принц не умеет практически ничего взрослого: ни брать во вторую руку клинок («Принц Персии: Схватка с судьбой»), ни превращаться в своего злого двойника с убийственной цепью («Принц Персии: Два трона»), ни выполнять изысканные акробатические кульбиты («Принц Персии» 2008-го). Зато все по-настоящему «старые» приемы вернулись вместе с проблемами управления и интерфейса. Нажатие на «пробел» во время бега по вертикальной стене – лучший способ отправиться в пропасть. А привыкать к старой раскладке придется: даже подключение геймпада не спасает ситуацию.

Из сколько-нибудь заметных нововведений стоит отметить упрощенную боевую систему: одна кнопка отвечает за удар ятаганом (удержание, соответственно – мощный удар), другая – за, извините, пинок противника ногой. Комбинируя эти два приема (есть еще третий – знакомый по «Пескам времени» прыжок на плечи противника с последующим разрубанием пополам) и не забывая нажимать на «перекат», можно легко расправиться с любым количеством вражеских скелетов – а их на экране в несколько раз больше, чем было в игре 2003 года. Та же тактика применима

Обещанные толпы врагов на экране – движок неплохо справляется с такими кучками противников.



«Принц» очень редко догоняет по качеству картинки Assassin's Creed 2, на движке которого он разрабатывался.

ПРИНЦ ПОСТОЯННО И ГЛУПО ШУТИТ НА ТЕМУ «ГДЕ-ТО Я ЭТО ВСЕ УЖЕ ВИДЕЛ».

абсолютно ко всем «боссам» – удар, перекат, удар, перекат....

ВРЕМЯ НАЗАД

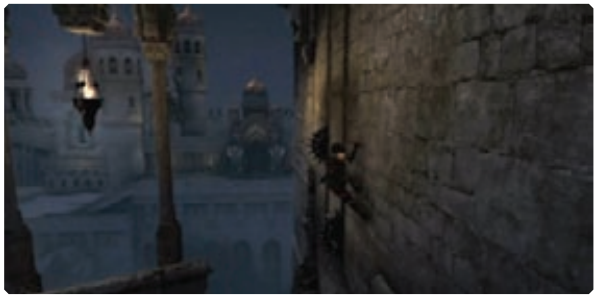
Фирменная «перемотка времени» в «Забытых песках» вернулась, а вдобавок к ней появились и несколько магических сил (все они тратят шкалу «энергии», которая добывается из разбитых кувшинов и поверженных противников). Принц, например, научился запускать небольшие смерчи или замораживать врагов потоком холодного воздуха. Покупаются такие приемы за сферы опыта, остающиеся от врагов. Есть и другие нюансы: замедление времени действует тут и на специально расставленные дизайнерами фонтанчики и водопады – они замерзают, превращаясь в привычные перекладины и вертикальные поверхности. Последнее нововведение «Забытых песков» – возможность «на ходу» восстанавливать разрушенные фрагменты уровня: платформы, балки и – да-да, вы угадали – перекладины. Разумеется, исключительно в предусмотренных разработчиками местах.

Еще «Забытые пески» – удивительно легкая игра. Большинство акробатических действий проходят «на автомате», а разработчики даже не стесняются всегда показывать выход из комнаты, чтобы игрок ни в коем случае не заблудился. Противники и боссы перестанут вас хоть сколько-нибудь пугать, как только вы свыкнетесь с управлением, а местный сюжет слишком банален, чтобы представлять хотя бы минимальный интерес. Надо понимать, что к фильму игра никакого отношения не имеет, поэтому на внешность и голос артиста Гилленхола можно не надеяться – зато Принц постоянно и глупо шутит на тему «где-то я это все уже видел».

DEJA VU

Новый «Принц Персии» – сплошное разочарование. Это даже не римейк чудесных

Одно из заметных нововведений – возможность замораживать бутафорские фонтанчики, немедленно превращая их в акробатические рейки.



Смертельные ловушки вернулись в игру.

«Песков времени» 2003 года выпуска на современном графическом движке (кстати, по графике игра сильно уступает Assassin's Creed 2, на технологии которой она основана), а, скорее, прыжок куда-то в сторону. Интересно, что провалившийся в продажах (и во всех отношениях замечательный) «Принц Персии» (2008) был, видимо, признан в Ubisoft «слишком инновационным», поэтому в «Забытых песках» почти не найти геймплейных достижений предыдущих игр серии. Зато теперь понятно, что именно случилось с Принцем между первой и второй частью «песочной» трилогии: он чуть не сошел с ума от скуки.

ФАКТЫ: **4** игра про пески времени | **4** стихии | **5** консольных версий

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Kill.Switch, Gears of War

Автор:
Иван Сапров

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

THE SCOURGE PROJECT: EPISODE 1 & 2

МЕРТВЫЕ ДУШИ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Bitbox S.L.
РАЗРАБОТЧИК: Tragnarion Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-16
ИНТЕРНЕТ: www.thescourgeproject.com

В обществе отечественных разработчиков компьютерных игр сейчас творятся страшные вещи: многие компании бросают разработку серьезных проектов и переключаются на казуальные чудеса для мобильников и социальных сетей – мол, денег такие проекты приносят больше, а сил на разработку требуют в несколько раз меньше. Но пока одни девелоперы переосмысляют жизненные ценности и реорганизуют свой бизнес, другие называют своих (бывших) коллег дезертирами – мол, переметнулись в детский сад, продали душу «счастливому фермеру» за богатый урожай.

Что удивительно, западная компания Tragnarion Studios пошла по обратному пути: от казуального – к серьезному, и после долгой карьеры авторов маленьких игрушек компания предлагает The Scourge Project, свой дебют на ниве нормальных, полноценных, дорогих, если хотите, компьютерных игр.

Начинается The Scourge Project как дешевое кино восьмидесятых: есть на планете две мощные частные компании, одна хорошая, вторая плохая. Мы выступаем за хорошую, а миром правит, конечно же, плохая, потому что именно она открыла новый, более дешевый источник энергии. Ее деспотию нам и нужно остановить. Как это сделать? Очень просто: подорвать производство того самого дешевого источника энергии. Кроме того, есть еще и менее глобальная, но тоже первостепенная миссия – в ходе шпионской работы под прикрытием в следственный изолятор попал «свой человек», которого теперь нужно вытащить. Своих не бросаем! Начинается игра с того, что мы в роли одного из солдат элитного отряда Echo высаживаемся возле вражеской базы, проникаем внутрь и всеми способами пытаемся добраться до цели.

Одинокий вояка – картина редкая, чаще всего врагов, как минимум, десяток.

О КОМПАНИИ

2003 В Испании основана Tragnarion Studios, ее численность составляет девять человек.

2007 Анонсируют The Scourge Project для ПК, PS3 и Xbox 360, но на консолях игра так и не выходит.

2008 Выходит Doodle Hex, рисованный файтинг для Nintendo DS, сейчас разрабатывается версия для Nintendo Wii.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★½ 4.5
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★ 3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Если закрыть глаза на недостатки, это копия Gears of War, лучшей в мире кооперативной игры.

Ржавая игровая механика, вялый сюжет, однообразный дизайн уровней, плохой искусственный интеллект.

ИГРАТЬ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ДАЖЕ В УСЛОВИЯХ ОСТРОЙ НЕХВАТКИ ВМЕНЯЕМЫХ ШУТЕРОВ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.

4.5

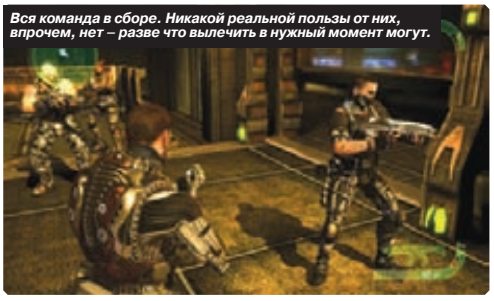
ПЛОХО

ЧЕТЫРЕ МУШКЕТЕРА

На выбор игра предлагает одного из четырех персонажей. Разница между ними не только внешняя, за спиной каждого – свое прошлое, которое в незначительной степени влияет на сюжет: изредка игра подбрасывает черно-белые флэшбеки, раскрывающие историю, и их содержание напрямую зависит от вашего героя. Естественно, как вы уже, наверно, поняли, можно играть в команде с живыми людьми, тогда нужно будет до начала миссии распределить между собой все роли. Scourge Project во всем пытается быть похожей на Gears of War. Единственный способ проходить игру – использовать всевозможные укрытия: ящики, столбы, контейнеры и другие предметы интерьера. Только в отличие от Gears of War или недавней Splinter Cell: Conviction, где позицию нужно было менять быстро и часто, здесь передвигаться от ящика к ящику порой бессмысленно – враги могут засыпать градом пуль и ненароком отправить к праотцам. Лучше сидеть на одном месте и палить во все стороны – больше шансов остаться в живых.

Но после пары пойманных пуль герой не отправляется на тот свет, а падает на колени и мирно ждет, пока какой-нибудь товарищ по команде не прибежит с заветной аптечкой. Добить находящегося в таком состоянии героя противники не смогут, но через какое-то время персонаж погибнет сам, если так и не дождется медицинской помощи. С живыми людьми в этом плане играть намного комфортнее. Они не застревают между ящиками, ведут себя адекватно, под пули не бросаются и проклинать себя на заставляют (раненых сослуживцев тут тоже приходится

Научные эксперименты до добра не доводят – странно, что некоторые этого до сих пор не осознали.



Вся команда в сборе. Никакой реальной пользы от них, впрочем, нет – разве что вылечить в нужный момент могут.

КАК ТОЛЬКО УНИЧТОЖИТЕ ГРУППУ ПРОТИВНИКОВ, НА ЕЕ МЕСТЕ ПОЯВИТСЯ ЕЩЕ ОДНА, ЗА НЕЙ – ТРЕТЬЯ, ПОТОМ ЧЕТВЕРТАЯ.

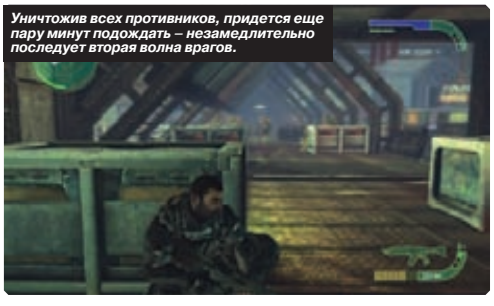
лечить, причем быстро, иначе игра завершится). Но в этом заключается еще одна проблема: найти себе напарника – задача непосильная даже для заинтересованных в этом людей вроде автора, а все остальные тем более найдут занятия получше. Конечно, теоретически можно уговорить хорошего приятеля вместе с вами ознакомиться с «новинкой в лучших традициях Gears of War!», но за ответную реакцию не отвечаем.

В игре есть еще много всего. Например, мультиплеерный режим, в который пока никто не играет (сервера пустуют целыми днями), система рангов – за особые заслуги перед отечеством персонаж награждается симпатичной иконкой. Однако все это перечеркивается избитой игровой механикой, никудышным игровым дизайном и тупейшим искусственным интеллектом. Вместо того чтобы написать грамотный ИИ и научить врагов простейшим тактическим приемам, разработчики решили взять количеством. В итоге противников не просто много, а дьявольски много. Но если одним играм толпы врагов идут только впрок, то здесь они портят все удовольствие. Приходится по пятнадцать минут сидеть на одном месте и стрелять. Как только уничтожите вражескую группу, на ее месте появится еще одна, за ней – третья, потом четвертая. Таким вот наплевательским подходом по отношению к игроку разработчики решили еще одну свою проблему – они избавили себя от необходимости рисовать локации.

В одном и том же помещении приходится проводить от пяти до двадцати минут (естественно, в ожидании конца вражеского наступления), что автоматически увеличивает продолжительность игры. Впрочем, даже с этим условием первые эпизоды The Scourge Project проходятся за жалкие шесть часов.

Помимо всего прочего, у игры нет единого стиля, то она пытается казаться страшным боевиком, то атмосферным триллером. Например, поначалу думаешь, что находишься в каком-то инкубаторе, где клонируют солдат (взгляните на вражеские скафандры, которые не белые, а почему-то золотые, и все встанет на свои места), но затем комнаты с капсулами и отряды клонов меняются на темные обшарпанные коридоры космической станции, появляются членистоногие скотины, и возникает чувство, что ты попал в фантастический триллер Ридли Скотта. Для полноты ощущений не хватает разве что кровожадного «чужого». Впрочем, даже в его отсутствие есть кому нас напугать – местные текстуры, модели персонажей вызывают ужас похлеще любого фантастического монстра. Неграмотное использование движка Unreal Engine 3 – еще один повод посоветовать разработчикам вновь заняться казуальными играми. И не согласимся с доброй половиной нашего отечественного игрового хозяйства: куда лучше делать «счастливых фермеров», чем бездарные и никому не нужные игры на мощной технологии. ■

Если товарищей по оружию вынести за скобки, а на главного героя нацепить шлем, этот скриншот можно было бы выдать за картинку из какого-нибудь Dead Space.



Уничтожив всех противников, придется еще пару минут подождать – незамедлительно последует вторая волна врагов.

ФАКТЫ: **4** персонажа на выбор | **2** эпизода в комплекте | **1** патч уже вышел

ПОЙДЕТ: Процессор 2,4GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: SimCity, Cities XL, Constructor

Автор: Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

«Абсолютная власть» предлагает шесть новых островов, где ждут не дождутся такого мудрого правителя, как вы.

ТРОПИКО 3: АБСОЛЮТНАЯ ВЛАСТЬ

НА САМОМ ЧУДНОМ ОСТРОВЕ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Tropico 3: Absolute Power
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.tropico3.com

«Тропико» никогда не хватала звезд с неба, но к третьей части переросла из экономической стратегии в увлекательный симулятор диктатора банановой республики. «Не сломано – не чини», – решила студия Haemimont Games, ограничившись минимумом нововведений в аддоне. Точнее, так кажется на первый взгляд. Но поверьте, «Абсолютная власть» дает виртуальным диктаторам невиданные прежде возможности.

АГЕНТ МАЛДЕР В ТРОПИКАХ

Как нетрудно догадаться, за время нашего отсутствия тропические острова не стали оплотом демократии и процветания. «Тропико 3» по-прежнему напоминает SimCity наоборот. Мы управляем не добрым мэром, а алчным диктатором, думающим лишь о том, как бы подольше усидеть на троне. Вместо благоустроенных кварталов – жалкие трущобы и банановые плантации, вместо добропорядочных граждан – горячие карибские парни с AK-47, готовые организовать вам переизбрание самым простым и быстрым способом, если их интересы не совпадают с вашими. Единственное серьезное новшество в «Абсолютной власти» – дополнительная кампания. Причем под «новшеством» здесь имеется в виду даже не сама кампания, а ее содержание. В оригинальной «Тропико 3», если помните, миссии носили приземленный характер – допустим, заработать n-ную сумму денег или развить промышленность на острове до определенного уровня. То ли дело «Абсолютная власть» – тут вам и охота на инопланетян, и создание собственной секретной службы Alpha-Files (привет агенту Малдеру), и пространственно-временные дыры, и прочие удовольствия. Может, все это звучит несерьезно, но на самом деле Haemimont Games выбрала абсолютно верный путь. Согласиться, второй раз подряд поднимать сельское хозяйство

О КОМПАНИИ

2000

Болгарская студия Haemimont Games закончила свою дебютную RTS под названием «Огнем и мечом» (Tzar: Burden of the Crown). Через год PopTop Software выпустит первую «Тропико».

2002

Haemimont Games выпускает свою вторую RTS, названную «Король друидов» (Celtic Kings: Rage of War). Тем временем Frog City Software вовсю трудится над «Тропико 2: Пиратский остров».

2008

Болгары выпускают экономическую стратегию Imperium Romanum, а через несколько месяцев объявляют о разработке «Тропико 3».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5

Новая увлекательная кампания, дополнительные здания, приказы и острова, исправления и доработки в механике игры, новые возможности при управлении островом.

Большая часть дополнений рассчитана на тоталитарный стиль руководства, слишком мало новых реплик у радиоведущего, почти не обновилось музыкальное сопровождение.

РАДИ ЭТОГО ДОПОЛНЕНИЯ СТОИТ ПРИМЕРИТЬ ДИКТАТОРСКИЙ МУНДИР ЕЩЕ РАЗ.

7.5

хорошо

Золотой памятник порадует лоялистов. Представители религиозной фракции предпочли бы статую Христа.

На этом уровне будем охотится на чупакабру. В дополнении миссии интересно проходить хотя бы ради того, чтобы узнать, что будет в конце.

ЛЮБОВЬ – ЛЮБОВЬЮ, НО БОЛЬШИНСТВО НОВШЕСТВ В «АБСОЛЮТНОЙ ВЛАСТИ» ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРЕДПОЧИТАЕТ ДО ПРЕДЕЛА ЗАКРУЧИВАТЬ ГАЙКИ.

и удовлетворять потребности населения опытному диктатору было бы уже неинтересно. А вот попробуйте, не отказываясь от решения насущных проблем, параллельно организовать нагнетание истерии вокруг происков чупакабры…

Я ПАМЯТНИК СЕБЕ ВОЗДВИГ…

Остальные дополнения кажутся настолько незначительными, что и говорить о них как-то неудобно. Добавили всего по чуть-чуть – зданий, указов, персон, которых вы можете выбрать в качестве своего альтер-эго, костюмов для них… Всегда хотели управлять островом от имени огромного детины в наряде Элвиса Пресли? Ваша мечта близка к осуществлению.

С другой стороны, вся появившаяся мелочовка (разве что за исключением упомянутого костюма) на удивление удачно ложится в общую мозаику под названием «Тропико 3», закрывая существующие пробелы. Например, теперь нет нужды долго копить на атомную электростанцию, отказывая себе во всем необходимом, – дешевые ветряки позволят резво взявшему старт «эль президенте» не делать пауз в развитии острова.

Специальные школы дают возможность оперативно решить проблему с нехваткой квалифицированных рабочих. Для тех, кто предпочитает делать ставку на туристов, появились дополнительные аттракционы, позволяющие привлечь на остров новых гостей. В качестве приятного бонуса – монументы в честь себя любимого, от гигантской башни с Вечным огнем на вершине до золотого памятника «любимому президенту». Для казны такие проекты разорительны, зато они тешат диктаторский взор, да к тому же гарантируют вам любовь одной из фракций.

ПОЛИТИКА КНУТА И ЕЩЕ ОДНОГО КНУТА

Впрочем, любовь – любовью, но большинство новшеств в «Абсолютной власти» предназначены для тех, кто предпочитает до предела закручивать гайки и загонять сограждан в светлое будущее полновесными пинками. Любителям диктатуры сильно облегчит жизнь новая фракция – лоялисты. Они полностью преданы вам и всячески поддерживают ваши шаги к установлению абсолютной диктатуры (к примеру, отмену выборов). Впрочем, если вы не оправдаете их чаяний по построению сильной вертикали власти, то легко можете лишиться поддержки.

Лоялисты по умолчанию находятся у руля в начале игры – напомним, что теперь в режиме «песочницы» одна из фракций является «партией власти», считаться с интересами которой приходится в первую очередь. Фракции вообще стали более грозной силой – чересчур плохие отношения с той или иной группировкой теперь могут вылиться в куда большие проблемы, чем раньше (хотя в основном все сводится к волнениям среди гражданского населения).

Справиться с непокорными помогут новые виды указов, составленные с фирменным «тропическим» юмором. Чего стоит только команда «Прикончить Хуанито», которая не только избавляет вас от комментариев назойливого ди-джея, но и дает временный иммунитет от набегов повстанцев. Можно, наоборот, устроить облаву на партизан – больше нет нужды сидеть и гадать, когда местные Че Гевары решат в очередной раз испытать вашу власть на прочность.

Можно объявить одну из фракций вне закона, чтобы навсегда убрать ее со сцены (правда, за таким указом последуют серьезные беспорядки, так что будьте готовы). Можно заняться печатанием собственных денег – это вызовет инфляцию, но зато принесет 20 тысяч наличными «здесь и сейчас». Ну а если жители после всего этого будут проявлять недовольство, отпразднуйте с ними День Независимости – это очень хороший (а главное, дешевый) способ раз в год поднять лояльность населения.

Радары предназначены для противодействия инопланетянам. Прямо UFO: Enemy Unknown получается.

ОСТРОВ ВЕЗЕНИЯ

Итого: несмотря на скромный список в графе «новое», первое дополнение к «Тропико 3» можно описать словом «всеобъемлющее». Разработчики из Haemimont Games вложили в него все, что было необходимо, и даже немного больше. «Абсолютная власть» определенно стоит того, чтобы вспомнить свои диктаторские навыки и опробовать их в изменившихся условиях. А значит, дополнение можно признать удачным. ■

ФАКТЫ: **10** новых миссий | **10** дополнительных островов | **6** уникальных достопримечательностей

ПОЙДЕТ: Процессор 3,4GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: MechWarrior 3, MechWarrior 4: Vengeance

Автор:
Иван Сапров

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

2025: БИТВА ЗА РОДИНУ

ПО ПОЛЮ РОБОТЫ ГУЛЯЛИ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Quant Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: ru.akella.com/Game.aspx?id=1810

«Если хочешь сделать игру, которую будут покупать и которая всем понравится, делай про роботов и какой-нибудь известный военный конфликт, который произошел не так давно, однако порядком нашумел в обществе. Например, про тот, который был в Южной Осетии», – в нашей стране пока нет высших учебных заведений, где готовят профессиональных разработчиков игр, и, может быть, поэтому наши студии не понимают, что все написанное выше правдой не является. И выпускают такое, как «2025: Битва за Родину».

ИЗ АМЕРИКИ С ЛЮБОВЬЮ

На последней КРИ во время круглого стола с депутатом Госдумы и главой Комитета по делам молодежи Павлом Тараканом девушка из движения «Молодая гвардия» поделилась сумасшедшей идеей. По ее мнению, помимо журналистов, игры (полезные – патриотические, исторические, образовательные) должны рекомендовать еще и депутаты, и если проект получает государственную рекомендацию, это должно быть написано на обложке. Если представить, что эту идею воплотят в жизнь, через совсем короткий промежуток времени на прилавках появится сотня игр наподобие «2025: Битвы за Родину», которые якобы пропагандируют патриотизм. А что? Название-то кричит. Однако на самом деле в этой игре нет ничего патриотичного, зато полным-полно антиамериканского: разработчики либо сильно не любят США, либо решили отыграться за все антироссийские проекты, но главным врагом тут является именно американская нация, которая решила силой навязать всему миру демократию и начать это дело почему-то с Абхазии и Южной Осетии. Конечно, постоять в сторонке Россия не смогла: отечественная команда на место боевых действий отправляет полковника ГРУ Игоря Сауткина, профессионального водителя танков и пилота огромных шагающих роботов.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ШАГОХОД

Роботы появляются не с самого начала, поэтому какое-то время задаешься вопросом, почему события игры разворачиваются именно в будущем, а не в настоящем? Какая разница? Но затем появляется гигантский металлический паук, который топчется

О КОМПАНИИ

2007 Основывается компания Quant Games.

2008 Выходят сразу две игры компании: «Обитаемый остров» и «Алмазный меч, деревянный меч».

2009 Компания переключается на разработку онлайновых проектов. Выходит первая многопользовательская игра студии «Осада Онлайн».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

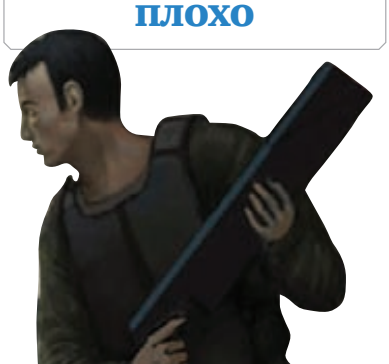
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★ 2.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★ 2.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Анимация движений роботов получилась реалистичной.

Бессмысленный антиамериканский сюжет, скучный однообразный геймплей, устаревшая графика.

«2025: БИТВА ЗА РОДИНУ» – ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ УСТАРЕВШИЙ ПРОЕКТ, ИГРАТЬ В КОТОРЫЙ – ПУСТАЯ ТРАТА ВРЕМЕНИ. ТЕМ БОЛЕЕ ЧТО НА ПОДХОДЕ FRONT MISSION: EVOLVED.

4.0
ПЛОХО



Перед тем как пересесть в шагающего робота, придется опробовать свои силы в кабине обычного танка.

Силовое поле автоматически включается, когда по нашей машине ведется огонь. Работает оно всего несколько секунд, затем энергетический заряд заканчивается, и нужно примерно десять секунд на восстановление.

КАК ТОЛЬКО МЫ ПЕРЕСЯДЕМ В ПОЛНОЦЕННОГО РОБОТА И ОТКРОЕМ ВСЕ ИМЕЮЩЕЕСЯ ОРУЖИЕ И АМУНИЦИЮ, ИГРА ПРЕВРАТИТСЯ В ПРОГУЛКУ ПО МЕРТВЫМ ДЕКОРАЦИЯМ КАВКАЗА.

на месте, вертит «башней» и стреляет ракетами, и все встает на свои места. Хотя, по нашим представлениям, такой прототип может быть создан уже сегодня или, в крайнем случае, лет через пять, но никак не в 2025 году – за пятнадцать лет военная техника должна уйти далеко вперед.

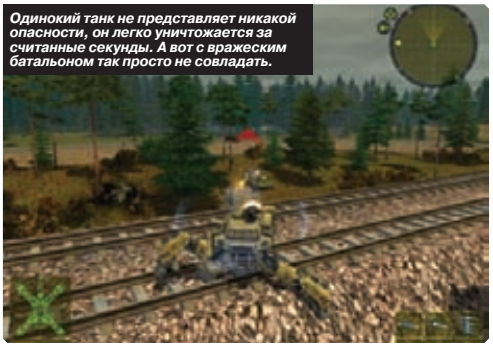
Если вы еще не посмотрели на скриншоты и не догадались, что перед вами за игра такая, рассказываем: это однообразный, технически отсталый и, в общем-то, бессмысленный аркадный танково-роботовый симулятор, в котором российский офицер, сначала сидя в машине, потом в танке, а затем находясь за штурвалом огромного меха, в одиночку мочит американцев. При этом играется «2025: Битва за Родину» следующим образом: есть небольшая карта с лесами, полями и речками и несколькими военными или гражданскими объектами, есть задание, которое нужно выполнить, и есть десятки врагов. Так как по роду деятельности Игорь диверсант, в игре он занимается соответствующими делами: угоняет танки, освобождает военнопленных, взрывает вражеские базы. Обычно для выполнения миссии и перехода на следующий уровень достаточно добраться от одного контрольного пункта до другого и расстрелять отряд противника или особенно толстого робота, однако порой игра предлагает задания поинтересней. Например, незаметно пробраться на вражескую базу. Их, правда, совсем мало, и сделаны они из рук вон плохо, но это все равно глоток свежего воздуха.

Первая половина игры проходится запросто и всегда по одной схеме: обнаружили противника, заняли выгодную позицию подальше и недруга обстреляли. Враги не понимают, когда по ним ведется огонь: если они вас не видят, значит, вас для них не существует. Проблемы могут возникнуть, только если противники застанут вас врасплох и в полном численном превосходстве подкрадутся, например, сзади, но в игре есть радар, поэтому внимательный геймер такого не допустит. К середине кампании мы уже пересядем в полноценного робота, а в нашем пользовании будет почти все присутствующее в игре оружие и амуниция, которые открываются по мере прохождения, и тогда сложностей не возникнет вообще: можно спокойно гулять по уровням и отстреливать противников.

Пока мы занимаемся войной, в верхней части экрана разворачивается драма, которую легко не заметить: там есть диалоговое окно, где в текстовом виде транслируются разговоры Игоря с новыми кавказскими друзьями, которые подбрасывают задания, а иногда просто говорят за жизнь. Читать все это – еще одна проблема для игрока, текст меняется слишком быстро, и успеть его изучить в разгар какой-нибудь битвы просто нереально. К счастью, разработчики намеренно не включили туда ничего интересного, поэтому мы не много теряем.

Но главное, что с какой стороны ни посмотри, в «2025: Битве за Родину» нет ни одного достоинства. От геймплея по привычке хочется воротить нос: ездить по пустым картам и отстреливать врагов нам нравилось лет пять, а то и десять назад, но сегодня такие вот монотонные приключения только раздражают. О графике и говорить нечего. Выглядит «2025: Битва за Родину» как игра для мобильных телефонов. Если к убогим взрывам, которые напоминают игры давно минувшего 2006-го, со временем кое-как привыкаешь, а на отсутствие современных фильтров закрываешь глаза, то с картонными зданиями и техникой невозможно примириться вплоть до финала игры. Или до вылета в Windows: иногда нам подсовывают и такой подарочек. Есть в игре и разрушаемость. Несколько раз выстрелив в здание, вы его взорвете и полностью уничтожите: оно сложится, как карточный домик. Вместе с иллюзией того, что в России тоже умеют делать хорошие симуляторы роботов. ■

Вражеские военные объекты, несмотря на многочисленность, однообразны: башенки, столб с флагом, пара офисных построек и ангар.


Одинокий танк не представляет никакой опасности, он легко уничтожается за считанные секунды. А вот с вражеским батальоном так просто не совладать.

ФАКТЫ:
1 российский офицер, сражающийся с американскими захватчиками
7 раз действующий по сюжету игры президент США Джордж Буш Мл. избирался на выборах
2025 год действия конфликта

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Collapse, Симбионт

Автор:
Анатолий Сонин

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

COLLAPSE: ЯРОСТЬ

ИСТОРИЯ БЕЗ НАЧАЛА И КОНЦА, ИЛИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ АДДОН ДЛЯ ОДНОГО

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Creoteam
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.collapse-game.com

Первым тревожным звоночком стало заявление о том, что в игре, дескать, будет четыре уровня. «Как четыре?» – возмутились геймеры на официальном форуме. «Вы играете в игру или в уровни?» – был им ответ.

В отличие от полусвятых обитателей официального форума мы играем все-таки в уровни. А когда их по факту всего четыре штуки, игра нам надоедает через два часа – именно за столько проходится сюжетная кампания «Ярости». Первый час вы пытаетесь вспомнить управление и вникнуть в сюжет, потом втягиваетесь и радуетесь, потом «обучение» заканчивается и на этом же месте по недоразумению обрывается сама игра. Обрамляющий все это сюжет примитивный: в кампании вы видите только двух героев (один из них главный), а их излишне затянутые и глупые разговоры заставляют без передышки краснеть за сценариста. Да история еще и незаконченная – ждите, мол, следующего аддона.

Но начнем сначала: «Ярость» это дополнение к неплохому украинскому экшну 2008-го года, у которого сюжет описывает... что-то не очень интересное, потому как я совсем его забыл и с большим трудом вспоминал хоть какие-то подробности, необходимые для понимания новой кампании. Но вращается история вокруг аномалии в центре Киева – из нее лезут монстры, и ее мы в оригинальной игре успешно закупорили. Теперь мы идем от нее прочь. «Мы идем от нее прочь» – это полное описание сюжета аддона, простите за спойлеры.

Как в оригинальной игре, использовать тут удается как пистолеты-пулеметы-дробовики, так и меч, а за убийства присуждается опыт, который уходит на прокачку комбо и магических спецумений. Все это поначалу выглядит ужасной кашей, но с опытом приходит виденье неожиданно элегантного баланса (пускай сами бои элегантными и не назовешь). Огнестрел хорошо работает, но с ним не получить опыта, меч слабенький, но дает не только опыт, но еще здоровье и энергию для спецприемов, а спецприемы всячески хороши, но остаются недоступны, если использовать только пистолеты и автоматы. Поэтому геймплей вполне естественным образом перескакивает от одного вида деятельности к другому и дает игроку редкую для жанра возможность пораскинуть мозгами при тактическом выборе дальнейшего курса. Поверх всего этого ложится качественная, лощеная графика и довольно прекрасный дизайн уровней. Справедливо такое описание как для «Ярости», так и для оригинальной игры, да только за двухчасовую кампанию аддона то самое видение баланса не успевает озарить геймера, и остаемся мы с непонятным обрубком хорошей игры. И – ах да – мы забыли про самую главную новую механику: при заполнении специальной

О КОМПАНИИ

2006 Creoteam привозит на КРИ 2006 Collapse, свой первый проект. Его называют «лучшей игрой без издателя».

2008 Collapse издается «Букой», игра получает от отечественной прессы положительные оценки.

2010 Выходит «Ярость», первый и, видимо, не последний аддон к Collapse.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

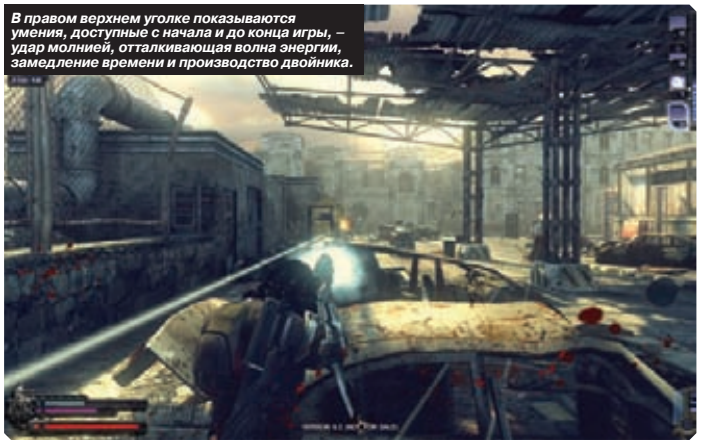
Смесь ближних боев, огнестрела и магии все еще работает; новые режимы игры удачные; графика хорошая.

Очень мало всего. За цену большой игры мы получаем кампанию на пару часов и тройку игровых режимов для одного игрока. Ну и музыка опять на любителя.

МАЛЕНЬКИЙ АДДОН К НЕПЛОХОЙ ИГРЕ, КОТОРЫЙ УВЛЕЧЕТ ТОЛЬКО САМЫХ ПРЕДАННЫХ ФАНАТОВ. ОСТАЛЬНЫМ ПРОСТО ЛЕНЬ БУДЕТ ВОЗИТЬСЯ С НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫМИ РЕЖИМАМИ.

6.0
нормально

А знаете, зачем герою такие дреды? Затем, что анимировать их просто, а прыгают красиво.


В правом верхнем уголке показываются умения, доступные с начала и до конца игры, – удар молнией, отталкивающая волна энергии, замедление времени и производство двойника.

УРОВНЕЙ ВСЕГО ЧЕТЫРЕ ШТУКИ, КАМПАНИЯ ПРОХОДИТСЯ ЗА ПАРУ ЧАСОВ И В ПЛАНЕ СЮЖЕТА НЕ УДИВЛЯЕТ.

Когда доходишь до этого места, начинаешь серьезно радоваться дизайнерским решениям. Драться с боссом на стадионе – это круто, правда. Не круто, что это последний бой в игре.

шкалы герой переходит в режим ярости: экран краснеет, а каждый удар рвет врагов даже не на две половинки, а на много маленьких ошметков. Ну, рвет и рвет – на деле использовать эту «ярость» получается за всю кампанию пару раз.

Но! Разработчики оказались людьми не совсем пропащими – если бы они кампанией режимы игры в «Ярости» ограничили, мы бы шесть баллов ни за что не отдали. Спасла (а точнее, чуть исправила) положение сквозная система достижений, которая прикладывается к профайлу игрока. Чем бы вы ни занимались, вы всегда накапливаете очки, получаете ранги и открываете, например, новые виды оружия. И прокачка эта актуальна не только для кампании, она продолжается и в дополнительных режимах игры, которые по всем правилам, кроме закона подлости, должны были оказаться многопользовательскими или хотя бы получить онлайновую таблицу рекордов. Закон подлости в этот раз взял верх.

Дополнительных режимов три штуки. Первый – арены. Вы выбрасываетесь на пятачок, где респаунятся монстры, у вас ускорена прокачка, а после каждой волны врагов можно еще и брать бонусы: парочку ИИ-телохранителей, например. Чем дольше продержитесь, тем больший вы молодец и тем весомей окажется плюс в глобальной системе прокачки. Режим очень неплохо сбалансирован и дает вспомнить концовку первой игры, когда приемов было много, понимание боевой системы уже пришло, а враги еще не надоели.

Второй режим – испытания. Вас выдергивают на клочок уровня, знакомого по кампании, предлагают выбрать начальные условия и нагружают целью – например, убить семерых снайперов, бегая от бесконечных монстров. Или сбросить врагов с моста, а самому остаться стоять. Или прокачать способности и достать магической молнией до чудища за забором. Тем, кто разобрался с первыми двумя режимами, по плану полагается третий – хардкорная кампания с новой расстановкой врагов. Чем сильней вы прокачались в других испытаниях, тем выше начальный уровень у вас будет тут.

Так что «Ярость», как видите, может увлечь часов на восемь, если вы готовы ей это позволить. А готов будет, наверное, не каждый – уровни-то одни и те же, пейзаж успевает примелькаться очень быстро. Перед нами в итоге оказался наглядный пример того, на что способен талантливый, но не обремененный большими средствами разработчик. Да, кампания проходится за 2 часа и оставляет в недоумении, но из имеющихся в игре локаций, врагов и игровых механик выжали, очевидно, все соки. Жаль, что соков этих оказалось маловато. Тем более по цене большой игры. ■

В «Ярости» всего 5 комбо, но к каждому прилагается побочный эффект: одно помогает собирать с врагов жизни, другое опыт, третье энергию, четвертое очки ярости, а пятое просто больно бьет.

ФАКТЫ:
5 комбо использует герой
2 персонажа учавствуют в развитии сюжета
3 дополнительных режима игры

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Говард Лавкрафт (Howard Lovecraft), американский фантаст
ПОХОЖЕ НА: «Darkness Within: Сумрак внутри», «Шорох», сериал «Пенумбра»

Автор:
Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Анимация и модели местных жителей ужасны, а мимика практически отсутствует. Над персонажами, кстати, работал всего один человек.

В подобной обстановке и с лампой в руке придется провести большую часть игрового времени.

DARKNESS WITHIN 2: THE DARK LINEAGE

ЛАВКРАФТОВЩИНА

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Iceberg Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Zoetrope Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.darknesswithin2.com

«Ты король подсознанья, ты видишь то, чего нет», – пел тридцать лет назад Борис Борисович, а еще за полвека до того вышла одна из ключевых повестей малоизвестного тогда Говарда Лавкрафта (Howard Lovecraft) – «Зов Ктулху» (The Call of Cthulhu), описывающая вещи столь же странные, сколь и невероятные. Так где же кончается явь и начинается выдумка, как отличить реальность от галлюцинации и где та грань, которая их разделяет?

О КОМПАНИИ

2005 Орал и Омур Самли (Oral Samli, Omur Samli) уходят из Aedon Games и вместе с Галипом Картоглу (Galip Kartoglu) основывают Zoetrope Interactive. Офис компании расположен в крупнейшем городе Турции – Стамбуле.

2007 Выходит первый проект Zoetrope – квест Darkness Within, созданный на собственном панорамном движке CPAGE. Критики во мнениях разошлись: оценки игры варьировались от 1.5 до 8.5 по десятибалльной шкале.

2009 Zoetrope Interactive и голландский издатель Iceberg Interactive подписывают соглашение о выпуске Darkness Within 2 на всей территории Европы за исключением нескольких стран.

Говарду Лорейду (Howard E. Loreid), главному герою Darkness Within 2, придется биться над поиском ответов на эти вопросы в течение всей игры. Он не уверен даже в своем безумии и никак не может вспомнить, что же было до того, как он очнулся в уединенной хижине посреди леса. Оно и неважно – разработчики сознательно отодвигают историю первой части на задний план, рассказывая игроку то, что нужно знать здесь и сейчас. О прошлом напоминает только письмо, подписанное смутно знакомым именем Лоата Холдера (Loath Nolder), который просит отправиться в городишко Архаменд (Arkhamend) и найти древнюю книгу, пока «они» не наложили на нее свои грязные лапы. Впрочем, абстрактные «они» не требуют сразу же отправиться проходить первую часть игры, да и о сюжетных хвостах второго выпуска можно не беспокоиться: хотя Darkness Within задумывалась как трилогия, создатели решили завершить историю уже сейчас.

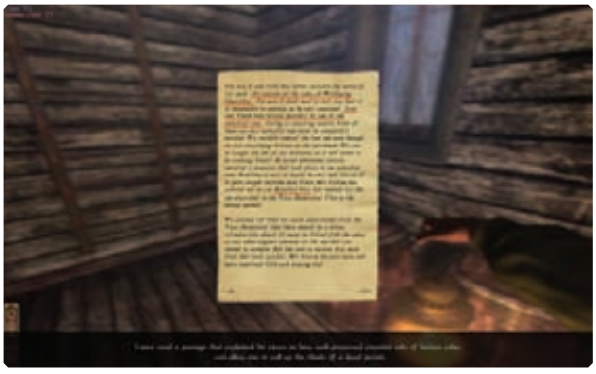
СВЕТОТЕНЬ

Но и просто сиквелом The Dark Lineage назвать сложно: первая часть была классическим панорамным квестом с видом от первого лица (как Myst или более близкий DW по духу «Шорох»). Вторая же безрассудно прыгнула в 3D и пугает игрока не только жуткими событиями, но и страшными моделями персонажей и деревянной анимацией. Но не все так ужасно: динамическое (или демоническое?) освещение, ради которого и городили алюминиевые огурцы, отлично справляется со своей ролью, заставляя игрока освещать путь керосиновой лампой, фонарем или свечой и изредка пугаться. В отличие от «Пенумбры», экшн-моментов в игре нет: ни от кого убегать и прятаться не придется. Зато традиционный для квестов поиск активных предметов на экране сменили блуждания по мрачным комнатам, а поддержка PhysX время от времени позволяет почувствовать себя грузчиком, перетаскивающим ящики, стулья и другие предметы мебели: только так можно добраться до некоторых вещей. Видимо, в Zoetrope Interactive не поняли, что псевдо-ньютоновская физика надоела нам уже к третьей части «Пенумбры». Однако по всем остальным признакам Darkness Within 2 – чистокровная адвенчура старой закалки, для прохождения которой придется использовать не только вестибулярный аппарат, но и логическое мышление.

ПОДЧЕРКНИ МЕНЯ

В первую очередь это означает, что игроку придется много читать и делать выводы: заметки, письма, дневники, журналы и газеты содержат незначительные на первый взгляд детали, которые позволяют докопаться до сути произошедшего и происходящего. Вооружившись карандашом, мистер Лорейд будет отмечать в тексте

Фонарик абсолютно бесполезен – во-первых, иногда он мигает и со временем садятся батареи. Во-вторых, лампа разгоняет темноту не в пример лучше.



и запоминать в голове интересные факты. Комбинируя «мысли» в специальном интерфейсе, можно делать заключения и открывать новые детали – так же позволяется совмещать и предметы. Эта возможность присутствовала еще в первой части игры и была необходима для прохождения, но сейчас разработчики пошли на упрощение: в сиквеле умозаключения Говарда лишь позволяют узнать новые подробности или отыскать «пасхалку». Например, обнаружить гомункула и докопаться до тайны гибели супруги владельца книжного магазина, услышать предупреждение говорящего манекена или заполучить выдуманный Лавкрафтом «Некрономикон». Естественно, отыскать секреты куда сложнее, чем просто пройти игру, но основной сюжет проблем не вызывает, тем более три уровня сложности позволяют настроить геймплей «под себя». На стандартном можно в любой момент воспользоваться подсказкой и автоматически отметить в тексте «ключи», в режиме «детектив» дают узнать только общее количество фактов в каждом тексте, а подсказки открываются после бесцельных метаний в течение некоторого времени. И лишь для «старшего детектива» игра предстанет во всей своей красе – безнадежной и безжалостной, хотя настройки и можно в любой момент изменить.

При обнаружении в тексте очередного ключа Говард живо комментирует прочитанное.

Один из игровых секретов: кетчупа не жалели, а все равно не жутко. Хотя при должном воображении…

Я СОШЛА С УМА

Несмотря на эмоциональное состояние сыщика Лорейда, который ближе к концу игры сам не знает, бодрствует он, спит или просто бредит, решение загадок дается малой кровью. Все предметы применяются по прямому назначению (хотя замок позволяется сломать лопатой, но не ломом), местные жители охотно отвечают на вопросы, а недостающие части мозаики можно найти в текстах, даже не подчеркивая ключи и не комбинируя мысли протагониста. Скажем, рецепт микстуры от насекомых дают сохранить в «памяти» героя, выделив нужное место в старых записях ученого, а можно его и просто записать себе на листочек. Механизм приготовления химикалий от этого не изменится, а «Гринпис» в первом случае будет доволен. Хотя интересно, сумеет ли кто запомнить семь вычурных символов кода, не зарисовывая их, – кстати, в поисках этих знаков, изображенных на камнях, придется побродить вокруг дома: именно в таких случаях понимаешь, что 3D действительно вносит в закоснелый жанр что-то новое. С другой стороны, будь Darkness Within 2 классическим point&click-квестом, нам бы не пришлось снижать оценку за посредственное техническое исполнение и сетовать на то, что добрую половину времени приходится обшаривать одинаково темные локации и пересматривать кучу ящиков и шкафов в поисках полезных предметов. Игре это не идет на пользу – из-за отсутствия экшна беготня выглядит как-то глупо: ведь напугать по-настоящему у The Dark Lineage все равно не получается.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

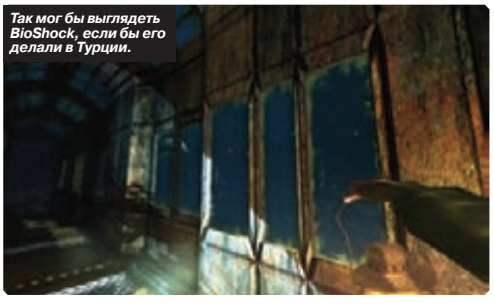
Упрямая в своем безумии история, удивительно логичные для такого сюжета задачи и нагнетающая атмосферу безысходности музыка.

Все, что касается технического исполнения: графика пятилетней давности, посредственные модели персонажей, ужасная анимация.

ДОСТОИНСТВА ИГРЫ НЕ МОГУТ СКРЫТЬ ПРОСВЕЧИВАЮЩУЮ ОТОВСЮДУ БЮДЖЕТНОСТЬ. НО НЕ ДЛЯ ВСЕХ ЖЕ ВАЖНА ОБЕРТКА?

6.5

нормально



Так мог бы выглядеть BioShock, если бы его делали в Турции.

ФАКТЫ: **2012** год – время действия игры | **2** слегка отличающиеся концовки | **3** уровня сложности

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 1Gb, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: «Властелин колец: Битва за Средиземье», серия Total War

Автор:
Роман Епишин

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★☆ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Большие тактические возможности и противостояние живым людям превращают каждую битву в сложную шахматную партию – настоящий поединок умов.

Как и большинство MMO-игр, World of Battles лишена вменяемого сценария и демонстрирует аскетичную графику – не хватает детализации и спецэффектов.

ОТЛИЧНЫЙ СПОСОБ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ ПОЛКОВОДЦЕМ И ПОТЕШИТЬ САМОЛЮБИЕ, ОДЕРЖАВ ВЕРХ НАД ДРУГИМ ИГРОКОМ.

7.5
хорошо

WORLD OF BATTLES

TOTAL WAR ОНЛАЙН

ЖАНР: MMORTS
ИЗДАТЕЛЬ: Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Frogwares Game Development Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не ограничено
ИНТЕРНЕТ: www.worldofbattles.com

Авторы World of Battles честно признаются, что созданный ими мир мал и перенаселен. В окруженном неприступными горами Раксионе, который можно «пересечь пешком за две луны», собралось аж девять принципиально разных видов. Как сельди в бочке там теснятся люди, эльфы, темные эльфы, амазонки, нежить, варвары, зверолюди, гномы и орки.

Казалось бы, не лучшее решение – свалить в кучу все типовые фэнтезийные расы и устроить между ними побоище. Как-то это… примитивно. Впрочем, когда речь идет о глобальной мультиплеерной стратегии, изысканный сценарий и оригинальность не нужны. На первый план выходит пресловутая «играбельность». Ведь если тотальная война всех против всех будет интересной, никому и в голову не придет выспрашивать, как и зачем столь разные существа очутились на одном крошечном континенте.

КАМЕНЬ – НОЖНИЦЫ – БУМАГА

World of Battles – как раз такой случай. На абсурдность происходящего перестаешь обращать внимание после первой же битвы. На живописных лужайках среди поросших лесом холмов схлестываются в кровавой сече приземистые гномы, оседлавшие свирепых кабанов орки, гордые всадники-рыцари и масса других диковинных существ. Баталии разворачиваются с размахом, достойным если не Total War, то уж «Битвы за Средиземье» (The Battle for Middle-Earth) точно. Под цветастыми знаменами грозно брящают оружием мечники, рассерженно шевелят пиками копейщики, нетерпеливо топчутся на месте всадники и устрашающе улюлюкают лучники. У каждого из родов войск свое предназначение, и на этой специализации строится вся тактика. Конница, к примеру, быстро уступит натиску копейщиков, и не важно, дерутся воины верхом на лошадях или клыкастых свиньях. Зато сами пикинеры падут под ударами топоров и секир.
Стрелки хороши на возвышении, откуда они могут осыпать местность стрелами в огромном радиусе, но стремительные всадники для них – серьезная угроза. Как, впрочем, и для мечников, у которых нет длинных пик, чтобы колоть верховых воинов. Принцип «камень – ножницы – бумага» применяется едва ли не в каждой стратегии, но здесь дополнительные тактические возможности создает большой выбор рас и экипировки. Например, всадники разных армий могут перемещаться с разной скоростью и обладать разным «запасом прочности».

ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ

Валютой в игре служат золото, которое можно добыть в бою, и драгоценные кам-

О КОМПАНИИ

2000 Ваэль Амр и Паскаль Энсена открывают в Ирландии компанию Frogwares.

2002 Frogwares выпускает свою первую игру – Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy (у нас «Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток»).

2005 Компания заканчивает работу над приключенческим проектом 80 Days: Around the World Adventure («Вокруг света за 80 дней»).

Мост – отличное место для засады, только был бы он чуток пожже.

Копейщики нужны для борьбы с конницей, но в бою с пехотой толку от них мало.

Камеру можно опустить в самую гущу сражения.

ни – их нужно покупать за реальные деньги. Сильнее тот игрок, у кого их больше, а правда, сколько бы ни убеждал нас «Брат» в обратном, совершенно ни при чем. За золото и за самоцветы можно купить все необходимое для сбора сильной и многочисленной армии: новые войска и экипировку. Хотя для приобретения продвинутых боевых единиц понадобится еще и соответствующий рейтинг – он повышается по мере накопления опыта.

Каждый отряд пестуется не меньше, чем герой в MMORPG. Игрок сам выбирает оружие, покупает броню, обувь и шлем, а в случае с кавалерией еще и определяет, на каком животном будут разъезжать солдаты. Все, разумеется, делается не для красоты. От оснащения отряда зависит его скорость, сила и живучесть.

Впрочем, «пободаться» можно даже в том случае, если войска противника объективно сильнее: оттачивавшиеся веками военные хитрости никто не отменял. Медлительного врага можно измотать, заставив бегать за каким-нибудь шустрым отрядом и одновременно осыпая стрелами; засады и обманные маневры тоже идут в ход. World of Battles – полноценная стратегия без всяких скидок на свою онлайновую природу.

PVP И НИЧЕГО ЛИШНЕГО

Разве что выглядит она далеко не так эффектно, как та же «Битва за Средиземье», а уж с последними Total War и сравнивать бессмысленно. С одной стороны – все симпатичное и трехмерное, да и войска заметно отличаются друг от друга внешним видом. Конницу рыцарей и орочьих «истребителей гномов» вы точно не перепутаете. Но при этом и армия, и поле боя смотрятся неказисто. Не хватает детализации и зрелищных спецэффектов, хотя в онлайновой игре аскетизм легко компенсируется накалом страстей.

Для выяснения отношений есть три режима: «Арена», «Доминирование» и «Битва насмерть». В последнем случае, вопреки названию, со смертью ничего не заканчивается. Если все отряды падут, армия возродится, чтобы продолжить бой до истечения отведенного на него времени. В «Доминировании» действует тот же принцип, только счет идет не на секунды, а на контрольные точки. Чем больше и дольше игрок их удерживает, тем выше его шанс на победу. Ну а просто и сердито подраться можно в «Арене» – проигравшим считается тот, кто первым лишится всех своих солдат.

Вдобавок к случайным битвам разработчики, следуя давно сложившейся в MMO-играх традиции, организуют особые события. Ждать от сценаристов лихо закрученной саги в духе фэнтезийных романов-бестселлеров было бы глупо, но кое-какие намеки на связную историю прослеживаются. Несмотря на то что противостоять друг другу могут любые расы, часть из них формально относится к силам Света, а другая – к воинству Тьмы. Первые жаждут мира и справедливости, вторые хотят утопить Раксион в крови и нечистотах.

Вообще, если хочется забить голову всякой чепухой, то по каждому народу авторы готовы предоставить подробное описание. Из него можно узнать, что зверолюди ревностно охраняют свои владения и не терпят чужаков, а нежить поселилась в болотах, образовавшихся там, где в незапамятные времена были плодородные земли. Но кого волнуют эти глупости, когда какой-нибудь Vasya84 расставляет по холмам стрелков и затыкает единственный проход к контрольной точке элитной эльфийской пехотой? Для увлекательных PvP-баталий в World of Battles есть все необходимое, а больше от онлайновой стратегии лично мы ничего и не ждали.

БАТАЛИИ РАЗВОРАЧИВАЮТСЯ С РАЗМАХОМ, ДОСТОЙНЫМ ЕСЛИ НЕ TOTAL WAR, ТО УЖ «БИТВЫ ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ» ТОЧНО.

ФАКТЫ:

3 режима для масштабных баталий

4 отряда изначально «служит» в армии игрока

9 рас бьются не на жизнь, а насмерть

1 континент, на котором мало места для всех

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: The Sims, The Sims 2, The Sims 3

Автор:
Дмитрий Карасев

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Sims 3: Ambitions
- **ЖАНР:** Life-Sim
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Sims Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.electronicarts.ru/games/18062/

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

THE SIMS 3: КАРЬЕРА

Я БЫ В ДВОРНИКИ ПОШЕЛ

Давайте начистоту. The Sims 3 – это не столько игра, сколько игрушка. В нее не играют, с нею играются. И выходящие дополнения – наглядное тому подтверждение. «Мир приключений» позволил сыграть в путешествие по странам мира и немножко построить из себя расхитителей – простите, исследователей гробниц. «Карьера» предлагает новое развлечение под названием «симы на работе».

ВСЕ ПРОФЕССИИ НУЖНЫ, ВСЕ ПРОФЕССИИ ВАЖНЫ

Для начала давайте определимся с терминами. Отныне любая работа, за которую возьмется ваше виртуальное воплощение, может именоваться либо «карьерой» (career), либо «профессией» (profession). К первым относятся все старые специальности, выстроенные по привычной схеме, – сим уезжает исполнять профессиональные обязанности «куда-то», и на его успехи можно повлиять лишь косвенно.

Во вторую категорию входят те самые шесть специальностей, которые позволяют отправиться на работу вместе со своим альтер-эго. А именно – пожарник, детектив, охотник за привидениями, стилист, дизайнер помещений плюс доктор, полномочия которого расширили до полноценной профессии. Получить работу можно обычным способом, через объявление в газете или Интернет. А вот что вы будете делать потом, зависит от выбранной специальности.

Каждая из профессий, если верить разработчикам, создавалась с конкретным расчетом. Например, специальность дизайнера была предназначена для игроков, которые все время проводят в редакторе помещений, не отвлекаясь на игру как таковую. Теперь они могут утолить любовь к оформлению помещений за счет заказов от соседей.

Свобода творчества, правда, тут несколько ограничена. Клиент обычно сразу перечисляет, что обязательно должно быть в комнате (например, диван и большой телевизор), а также обозначает примерный бюджет. Принимая работу, он выставляет ей оценку, исходя из ее соответствия заданным критериям и собственным вкусам (так, любитель чтения будет рад, если вы сумеете уместить в комнате дополнительный книжный шкаф). От полученных баллов зависят как гонорар, так и приток новых клиентов.

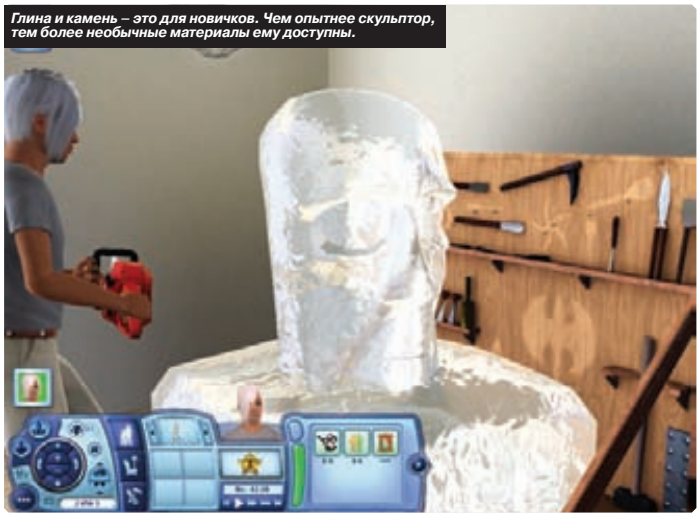
О КОМПАНИИ

2002
Electronic Arts выпускает самую первую The Sims от студии Maxis, и игра мгновенно становится одним из главных хитов года.

2004
На прилавках появляется The Sims 2 от все той же Maxis. В отличие от оригинала, сиквел был полностью трехмерным.

2009
Выход The Sims 3. Maxis от проекта уже отошла, и игру делали другие разработчики, но на ее популярности это не сказалось.

Тушить пожары – дело несложное. Главное – ухаживать за сиреной в депо, иначе можно опоздать на вызов.


Глина и камень – это для новичков. Чем опытнее скульптор, тем более необычные материалы ему доступны.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Возможность отправиться на работу вместе со своим симом, профессии интересны и не похожи друг на друга, добавлены новые навыки и жизненные цели.

Профессии наскучат довольно быстро, а кроме них практически ничего нового в дополнении нет.

НОВЫЕ ПРОФЕССИИ ДЕЛАЮТ ЖИЗНЬ СИМОВ КУДА ИНТЕРЕСНЕЙ – ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ОНИ НЕ УСПЕЮТ ВАМ НАДОЕСТЬ.

7.5
хорошо

КЕМ БУДЕТЕ ВЫ – РАССЕЯННЫМ ПОЖАРНЫМ, КОТОРЫЙ В ДУШЕ МЕЧТАЕТ СТАТЬ СКУЛЬПТОРОМ? ОДЕРЖИМЫМ УЧЕНЫМ?

ЛЕНИВЫЙ ПОЖАРНИК И ВОРОВАТЫЙ ОХОТНИК

Примерно то же самое относится к стилисту – только оформляет он не дома, а самих клиентов. У других симов будни являются более трудовыми. Так, пожарники вынуждены постоянно выезжать на вызовы для борьбы с огнем. Речь может идти и о небольшом возгорании, которое достаточно полить из огнетушителя, и о целом полыхающем здании – тут уж вам придется оперативно перемещаться по комнатам и все время думать, что делать в следующий момент.

Чем-то похожа на эту работу должность охотника за привидениями, только вместо очагов возгорания он ликвидирует распоясавшихся призраков. А еще он может, воспользовавшись отсутствием хозяев… украсть из дома приглянувшуюся вещь. Для персонажа с «плохим» характером это – раз плюнуть.
То же самое и с другими профессиями: в целом симы способны выполнять свою работу и без ваших постоянных подсказок, но тогда их негативные качества и плохое настроение непременно дадут о себе знать. Стилист, недовольный жизнью, будет предельно груб с клиентом. Ленивый или просто усталый пожарник не будет тщательно следить за своей экипировкой, а героическому спасению соседей от огня предпочтет отдых на зеленой лужайке.
Хотите добиться выдающихся результатов – придется контролировать каждый шаг подопечного. В этом, пожалуй, заключается один из главных плюсов нового дополнения. Если в «Мире приключений» вы были обречены на удачные поиски сокровищ, то в «Карьере» профессиональные успехи симов напрямую зависят от них самих и от ваших действий.

СКУЛЬПТУРА В СТИЛЕ СИМВОЛИЗМА

Отдельно нужно упомянуть еще три способа зарабатывать деньги, которые на полноценные профессии не тянут, но в то же время требуют вашего непосредственного участия. Первым идет скульптор, который создает из камней, глины и других подручных материалов различные фигуры. Источником вдохновения может послужить что угодно, от соседки по дому до простого стула. Далее – изобретатель, конструирующий различные полезные в хозяйстве устройства вроде приспособления, которое само моет пол. Наконец, мастер татуировок может за небольшую плату покрыть любого желающего рисунками с ног до головы. Что именно изображать, выбираете вы сами. На каждое из этих занятий приходится отдельный навык. По мере того как растет мастерство вашего сима, хобби из простого увлечения перерастает в основной источник заработка. В The Sims 3, конечно, уже была доступна карьера писателя, но новые специальности открывают куда больше возможностей. Стилист с навыками татуировщика может до неузнаваемости изменить всех соседей по округе, а опытный скульптор – создать в своем доме музей ледяных скульптур на полсотни экспонатов.

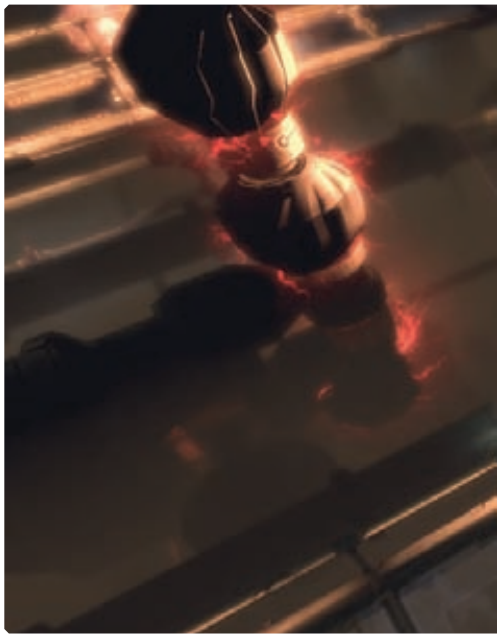
СВОБОДНЫЕ ХУДОЖНИКИ

Впрочем, основное достоинство новых специальностей заключается в другом. И не в том даже, что они открывают еще одну сторону в жизни симов. Главное – что они позволяют придать личности ваших виртуальных воплощений еще одно измерение. Кем будете вы – рассеянным пожарным, который в душе мечтает стать скульптором? Одержимым ученым, день и ночь трудящимся на чердаке над своими безумными изобретениями? Стилистом, мечтающим нарядить округу во все розовое?
Единственный недостаток новых профессий – их слишком мало. Да, каждое из новых занятий, от тушения пожаров до рисования татуировок, по-своему интересно. Но все равно они довольно быстро наскучивают. Остается надеяться, что Electronic Arts не оставит нас без новых профессий. Потому что с ними The Sims 3 становится в разы увлекательнее. ■

ФАКТЫ: **6** профессий, в которых можно себя попробовать | **3** дополнительных «творческих» специальности | **1** проблема – этого слишком мало

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Shadowgrounds, Alien Shooter, Crimsonland

Автор:
Денис Кублицкий



ALIEN BREED: IMPACT

ЧУЖИЕ ПРОТИВ КОНРАДА

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Team17 Software / Steam
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team17 Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2
- **ИНТЕРНЕТ:** store.steampowered.com/app/22610/

В следующем году сериалу Alien Breed исполняется двадцать лет, но за прошедшее время идея игры ни капельки не изменилась: космический пехотинец бродит по монотонным коридорам, истребляя элиенообразную нечисть и собирая кредиты, оружие и аптечки. Улучшается графика, появляются новые виды чужих, виртуальный оператор обучается брать различные ракурсы, но конвейер по доставке мяса работает столь же исправно.

Alien Breed Evolution, вышедшая на XBLA в прошлом году, – первый росток в сериале после более чем десятилетнего перерыва. Название отражает суть на сто процентов: это действительно эволюция, причем затронувшая исключительно визуальную составляющую игры. Признаться, на PC мы ее не ждали, но Alien Breed: Impact не только вышла, но еще и обзавелась новым подзаголовком, а также получила кратенький пролог и подтяжку графики. Правда, по геймплею от версии для Xbox 360 она отличается так же, как та от оригинальной Alien Breed – копирует один в один.

В борьбе с чужими приходится использовать особенности архитектуры в свою пользу. Например, можно заманить толпу рептилий в узкий коридор и сжечь из огнемета.

USS LEOPOLD

Impact даже начинается с классического sci-fi штампа: звездолет «Леопольд» врезается в огромный неопознанный корабль-призрак, на борту которого не заметно никаких признаков жизни. Но лишь поначалу – после встречи с пачкой зверюшек, удивительно напоминающих лицехватов (facehugger) из «Чужих», инженер Теодор Конрад (Theodore J. Conrad) понимает, что ему предстоит не только восстановить пострадавшие системы корабля. Ветеран «сотни войн», в одном из сражений оказавшийся единственным выжившим человеком из всего отряда, крепко держит в руках штурмовую винтовку и поливает свинцом первых встреченных чужих – вот оно, счастье! Дополняет атмосферу дежавю андроид Мия (Mia), оставшаяся на мостике и помогающая Конраду советами: пойди туда, включи то, отремонтируй это – количество всевозможных терминалов и панелей управления на «Леопольде» превосходит все разумные пределы. Хотя уровни в Impact сравнительно небольшие, необходимость носиться от одного терминала к другому и обратно здорово затягивает прохождение, к тому же любая пробежка скрашивается новыми волнами врагов, прущих изо всех щелей. Чужие выскакивают из стен, пола и невидимого потолка (камера висит над Конрадом), прибегают из уже зачищенных комнат и выползают из коконов.
Попугав игрока личинками «элиенов» (шучу – несмотря на темень, Alien Breed хоррором назвать нельзя ни с какой натяжкой), авторы представляют классический тип чу-

О КОМПАНИИ

1987 Создана 17-Bit Software, являющаяся частью торговой сети Microbyte и специализирующаяся на создании продуктов для семейства Amiga. Спустя три года компания обретает независимость и меняет название на Team17.

1991 Team17 начинает восхождение на Олимп, выпустив Alien Breed – шутер с видом сверху для Amiga, положивший начало игровому сериалу с одноименным названием. PC-версия под DOS появилась в 1993 году.

1994 Выходят знаменитые «Червяки». Worms стала настоящим откровением, породила кучу клонов (Hedgewars, Hogs of War, Snails) и по сей день является для компании золотой жилой (под брендом вышли более 15 игр).

Уровень здоровья отображается не только в интерфейсе, но и на костюме Теодора. Но с Dead Space, как вы могли заметить, игру роднит не только это.

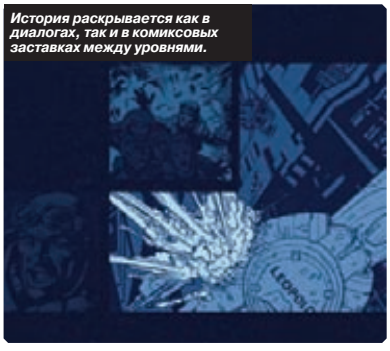
жого с когтями, и со временем заваливают всевозможными комбинациями разных типов животинок. Одни стреляют отравленными иглами, другие умеют лечить хвостатых товарищей, третьи способны на пару секунд оглушить Теодора противным криком... Наконец, некоторые новые образцы являются улучшенными версиями старых, просто бегают быстрее, умирают дольше или, скажем, способны блокировать урон, распуская кости панциря аки павлин хвост. Только с боссами не повезло – их практически нет. Зато все остальные типы чужих и способы их убиения подробно описаны в изредка встречающихся логах, оставшихся от менее удачливых членов экипажа «Леопольда». Но одной удачей жив не будешь.

ЖЕЛЕЗНЫЕ АРГУМЕНТЫ

О пистолете, пускай и с бесконечными патронами, можно забыть сразу – годится только для отстрела личинок, а на максимальном уровне сложности практически бесполезен. То же можно сказать и об ударе прикладом Конрада – удар отбрасывает чужого, но особых повреждений не наносит. Другое дело – штурмовая винтовка и дробовик: даже на последних уровнях они остаются востребованными, хотя против массовых демонстраций «элиенов» и уступают в эффективности огнемету или лазерной винтовке, лучи которой отражаются от стен и способны поразить несколько целей. Ракетниц не завезли – в качестве последнего довода королей выступает лучемет, здорово похожий на «рейлган» из Quake. Жаль: учитывая здешнюю плотность популяции, BFG подошла бы не в пример лучше. Среди прочих аргументов – осколочные и оглушающие гранаты, а в спасении собственных филейных частей помогут аптечки и броня. Еще есть турели – установив такую в специальное гнездо, о врагах можно не беспокоиться – будут нашинкованы в лучшем виде, но забрать уже установленную пушку с собой нельзя.

Прокачки персонажа, изучения перков и прочего не предусмотрено – можно лишь усилить оружие, улучшив скорострельность, скорость перезарядки и урон, да повысить эффективность аптечек, гранат или могучего пинка. Необходимые для этого кредиты встречаются на трупах, в шкафчиках или просто на полу (чтобы подобрать предмет, приходится удерживать кнопку действия, гррр!), а сами улучшения производятся в терминалах мега-корпорации Intex. Там же можно сохранить игру, затариться патронами, закупить связку гранат, приобрести аптечки и пушки. Или продать, но уже гораздо дешевле – мародерство становится основным способом заработка. Чего не сделаешь для спасения погибающего корабля.

Но вот игра пройдена, и что же? Вариантов всего два – или мучить те же уровни во Free Play, или играть в кооперативном режиме, где доступно только три локации вместо пяти. Однако за несколько дней, прошедших между выходом игры и сдачей номера, найти напарника мне так и не удалось. Возможно, в будущем это изменится, но пока суррогат мультиплеера в Alien Breed: Impact не может похвастаться популярностью. Действительно, кому нужен тот же однопользовательский режим, но с необходимостью поиска второго игрока? Большинство бойцов вполне довольны и синглом, ведь после тяжелого дня ничто не позволяет расслабиться лучше, чем вид чужих, лежащих хвост к хвосту в узком коридорчике звездолета. ■



История раскрывается как в диалогах, так и в комиксовых заставках между уровнями.

В игре практически нет мест, где игрока подгоняет таймер, но иногда приходится поторопиться.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Расстреливать, кромсать и жечь чужих чертовски весело – главное не перебарщивать с дозой и выключать игру сразу же, как мясорубка надоест.

Геймплей слишком примитивен и однообразен, первые три уровня (из пяти!) практически идентичны, а напарника для кооперативного режима надо еще поискать.

ПРИВЕТ ИЗ ДЕВЯНОСТЫХ: НЕСМОТРЯ НА ГРАФИКУ И СПЕЦЭФФЕКТЫ, ПЕРЕД НАМИ ВСЕ ТОТ ЖЕ ALIEN BREED.

7.5

хорошо

ФАКТЫ:

5 видов оружия, не считая пистолет и гранаты

5 часов занимает прохождение сюжетных миссий

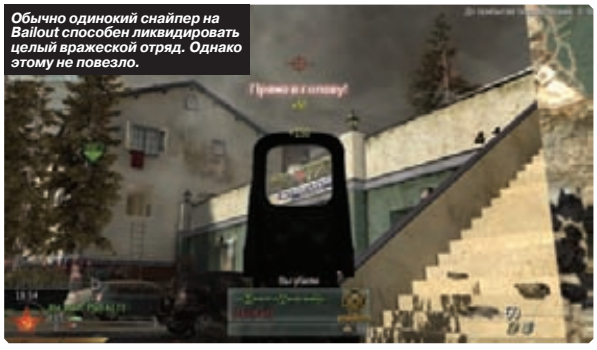
12 достижений на Steam

ПОЙДЕТ: Процессор 3,2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256 Mb
ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2, Call of Duty: Modern Warfare

Автор: Иван Сапров

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Действие на карте Storm сопровождается ливнем, однако на видимости это не сказывается – подарок для снайперов.



Обычно одинокий снайпер на Bailout способен ликвидировать целый вражеской отряд. Однако этому не повезло.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 – STIMULUS PACKAGE

ПЕРВОЕ DLC ДЛЯ ГЛАВНОГО ШУТЕРА 2009-ГО

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Infinity Ward
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-12
- **ИНТЕРНЕТ:** modernwarfare2.infinity-ward.com

Выход Stimulus Package еще раз подчеркнул всю странность российского менталитета. Пока в цивилизованном мире игроки жалуются на откровенно завышенную стоимость нового DLC (пятнадцать американских долларов), некоторые российские игроки, напротив, встают на сторону разработчиков и громогласно заявляют: мол, мы что, нищие, что ли – уже и 450 рублей заплатить не можем? И это притом, что лицензионная версия самой Modern Warfare 2 у нас в стране стоит четыреста.

Однако даже резкие выпады американских и европейских игроков в сторону ценовой политики Activision не мешают дополнению расходиться сказочно высокими тиражами. На сегодняшний день продано более двух миллионов копий, и это только начало. Воодушевленные финансовым успехом, Infinity Ward принялись за создание еще одного DLC, выпустить который планируется до конца года.

Среди ржавеющих автомобилей на Salvage очень удобно прятаться.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ДОРОГОЙ

Проблема вот в чем: при своей не самой низкой стоимости Stimulus Package – это всего-навсего пять новых карт. Точнее, даже не совсем новых. Две из этих пяти (Crash и Overgrown) перекочевали из оригинальной Modern Warfare.

Небольшая локация под названием Salvage обязательно понравится любителям ближнего боя. Она представляет собой заснеженное кладбище автомобилей с несколькими постройками. Здесь практически нет открытых пространств, их заменяют узенькие коридоры из ржавого металлолома. Конечно, снайперы могут попробовать укрыться в одном из прилегающих зданий, однако сражения проходят настолько стремительно, что такая тактика едва ли себя оправдает – с большей вероятностью можно получить ножом в спину. Bailout – самая большая карта из новой подборки. Здесь действия разворачиваются в американском жилом комплексе с несколькими квартирами. Это идеальное место для подрывников: бой почти всегда идет в небольших помещениях, где легко подловить противника на мине или гранате. Еще здесь полным-полно окон и балконов, из которых идеально простреливаются улицы. Последняя оригинальная карта, Storm, представляет собой небольшой военный склад с административными зданиями и цехами. Середина локации заставлена ящиками, а по ее краям располагаются постройки, так что играть здесь можно, применяя самые разнообразные навыки.

Если судить непредвзято, перед нами отличное DLC, которое оценит не только фанат оригинальной игры, но и тот, кто только начал знакомство с мультиплеером Modern Warfare 2. Играть интересно, и минусы только в цене и в том, что режимы игры выбираются автоматически. Теперь для того, чтобы пропустить нелюбимый вариант сражения, приходится умолять товарищей по игре нажать соответствующую кнопку.

О КОМПАНИИ

2002 Бывшие сотрудники компании 2015, Inc. основывают студию под названием Infinity Ward.

2003 Выходит первая игра в серии Call of Duty, посвященная Второй мировой войне.

2007 Появляется Modern Warfare, первая игра в серии, действие которой разворачивается в современности.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ Пять красивых и детально проработанных карт, две из которых – классика прошлой части. Играть на новых локациях интереснее, чем на стандартных.

– Завышенная цена. Отсутствие нового оружия и новых навыков. Помимо карт, хотелось бы получить и дополнительные режимы игры.

ПЕРЕД НАМИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО КАЧЕСТВЕННОЕ DLC, ОДНАКО НАБОР ИЗ ПЯТИ НОВЫХ ЛОКАЦИЙ НЕ СТОИТ ПЯТНАДЦАТИ ДОЛЛАРОВ.

6.5
нормально

БУДЬ ХИТРЫМ!

ХВАТИТ ПЕРЕПЛАЧИВАТЬ В КИОСКАХ!
СЭКОНОМЬ 1068 РУБ. НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

СУПЕРЖУРНАЛ «PC ИГРЫ» ВКЛЮЧАЯ ЦЕЛЫХ ТРИ ОБАЛДЕННЫХ ДВУСЛОЙНЫХ DVD С 8,5 ГБ МОДОВ, ВИДЕО И СОФТА!

ПОДПИСКА НА 12 МЕСЯЦЕВ 2300 руб.
ПОДПИСКА НА 6 МЕСЯЦЕВ 1300 руб.

ЭТО ЛЕГКО!!!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в январе, то журнал будешь получать с марта.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон (код)
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ПОЙДЕТ: Процессор 1,8GHz, RAM 1,5Gb, видеокарта 250Mb
ПОХОЖЕ НА: Dragon Age: Начало

Автор:
Александр Барышников

Демоны жгут со страшной силой.

Уникальная возможность еще раз убить предателя и заговорщика Хау. Вон он слева, размахивает гигантской пилкой для ногтей.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

DRAGON AGE: НАЧАЛО – ХРОНИКИ ПОРОЖДЕНИЙ ТЬМЫ

МАЛЬЧИШ-ПЛОХИШ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dragon Age: Origins – The Darkspawn Chronicles
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** dragonage.bioware.com

BioWare, уже десять лет как безмятежно почивающая на сложенных в штабеля лаврах, внезапно решила освоить новый жанр – сослагательный. В новом DLC для «Dragon Age: Начало» граждане разработчики предлагают нам узнать, как сложились бы судьбы народов, если бы главный герой умер от несварения во время посвящения в Серые Стражи.

Мир рушится, твари наступают, улицы в огне и всеобщее горе – таков альтернативный вариант сюжетной концовки Dragon Age. Зато играем на стороне побеждающей команды – за порождения тьмы, учиняющие геноцид на радость Архидемону.

Вообще, играть за плохих парней приходилось уже не раз: орки, террористы Кейна и харконнены – вот далеко не полный список злодейских фракций, способных потягаться в популярности с добродеятелями. То, что давно стало обыденностью в жанре стратегий, внезапно вызвало ажиотаж в ролевых рядах, да такой, что захотелось написать мини-рецензию на это трехкопеечное (на самом деле пятидолларовое!) мини-дополнение.

Итак, пишу: наше альтер-это – Vanguard, предводитель шайки монстров на службе у Архидемона. Одет в рога и металлолом, в подкорке – стремление уничтожить все, что шевелится, а останки сжечь (и, желательно, утопить в болоте). Какие могут быть задачи у предводителя монстров? Драться. Надоело рубить врагов в одиночку – всегда можно причаровать пару слоняющихся без дела «крикунов», колдунов или огров. Более того, уничтожая людей-гномов-эльфов на глазах у подчиненных, главный герой повышает их лояльность, отчего твари начинают сражаться еще более яростно и приобретают дополнительные способности. Какие-либо побочные задания или диалоги отсутствуют, на повестке дня hack'n'slash мелким оптом.

Зачистив всей ватагой рынок, эльфятник и центральную площадь, выкатываемся на крышу дворца, где нас ждет встреча со старыми знакомцами – Алистером, Морриган, Винн и Лелианой. Все четверо полны решимости уничтожить Архидемона в личном бою, но мы грубо вмешиваемся, раздаем всем леща – и прощай, хэппи-энд. На этом спектакль заканчивается, и мы переходим в главное меню, сжимая в руках наградной клинок средней паршивости и всерьез полагая, что идея с альтернативной концовкой была хорошей ровно до тех пор, пока не перестала быть идеей. На деле же мы получили довольно нудную, невероятно растянутую во времени деревенскую драку с применением нехитрого ассортимента спецприемов и спортинвентаря. Жаль.

О КОМПАНИИ

1995 Выходцами из мединдустрии образована компания BioWare.

2008 BioWare выпускает первый за всю свою историю DLC.

2010 BioWare выпускает третий DLC для Dragon Age, и мы понимаем, что лучше бы она этого не делала.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Хорошая идея.

Унылая реализация.

ДВА ЧАСА ЖЕСТКОГО ЧЛЕНОВРЕДИТЕЛЬСТВА.

5.0
посредственно

Автор:
Петр Сальников

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Храбрый мышонок Спаркстер, знакомый многим с 16-битных времен
ПОХОЖЕ НА: Duke Nukem: Manhattan Project, Bionic Commando: Rearmed

Впереди долгая пробежка по морозу, а факел тут всего один, поэтому к нему придется не раз возвращаться.

На ледяном уровне экран обрамляет узористый иней, как в украинском «Анабиозе».

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ROCKET KNIGHT

МЫШЬ С ПЕТАРДОЙ В...

- **ЖАНР:** Arcade
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РАЗРАБОТЧИК:** Climax Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.konami.com/rocketknight

В моем детстве не было ни Mega Drive, ни Super Nintendo – была только «Денди» (и мне уже надоело уточнять, что так называлась NES), а потом сразу PC, Xbox 360 и все остальное. Поэтому мне искренне плевать на возрождение шестнадцатибитных игр: у меня не потеют ладони при словах Sonic или Golden Axe и не возникает внеплановой эрекции в связи с названием Rocket Knight.

MICE COMMANDO: REARMED

Тем приятнее вновь почувствовать себя первоклассником, зашедшим в гости к богатенькому соседу по даче с целью оккупации телевизора и приставки, о которой в школе только восторженные слухи ходят.
Теперь винтажной игрой можно насладиться со всем современным комфортом: подобно Bionic Commando: Rearmed, аркада Rocket Knight – это перерождение архаичного сериала от Konami, главный герой которого – храбрый мышонок Спаркстер, родину которого захватили коварные волки и свиньи, и, как говорит один известный журнал, что с этим делать – непонятно.
Спаркстер надевает экзоскелет, реактивный ранец, берет в руки почти лазерный меч и отправляется в одиночку наводить порядок на разоренных мышиных землях. Поскольку Rocket Knight – классическая аркада из середины девяностых, переставленная на трехмерные рельсы, в подробностях рассказывать о схемах, по которым работает эта игра, – занятие пустое. Алгоритм тут всю дорогу одинаковый: уровни разбиты на сегменты, в конце каждого из них – промежуточный босс, либо сражение с большим количеством противников, а в конце самого уровня – босс взрослый, требующий ступенчатого уничтожения.
Микроуровни чередуются с предсказуемой периодичностью: первый проходится пешком, второй – по воздуху (тут ультрамышь включает режим «самолет-истребитель»), в конце третьего ждет босс – примерно вот так на протяжении всей игры.

СЮРПРИЗ!

Самое интересное начинается ближе к середине, когда Спаркстер оказывается где-то в снегах: ввиду понятных метеорологических условий Rocket Knight резко ломает созданный ею же стереотип об колено – топливо в ранце кончается и из-за мороза не восстанавливается, призывая искать места, где бы погреться. Таким образом, игра поворачивается к публике известным местом, и Спаркстер, резко уходивший от атак врагов и наносящий сокрушительные удары огненным мечом по их пустым головам, оказывается в патовой ситуации, теряя все свои тактические преимущества. Очень бодрит.
При всей ее ненавязчивости и наивности Rocket Knight невозможно отказать во внимании, особенно если надоели игры про кровь, насилие и ад. Таких игр сейчас не делают, это факт: попробуйте сегодня сесть, например, за Contra Force (она же – Super Contra 6) и взять игру кавалерийским наскоком, с первого раза. Будьте уверены, ничего не выйдет, вы потратите все жизни на первом же уровне и почувствуете себя ничтожеством – сам проверял.
С Rocket Knight ситуация похожая: будучи игрой, не вызывающей серьезных эмоций, она быстро отрезвляет тех, кто считает, что старые игры – простецкая ерунда.

Летательные уровни больше всего напоминают Space Impact с NOKIA 3310. Зато здесь ракурс периодически вращается, поэтому классический вид сбоку не успевает надоесть.

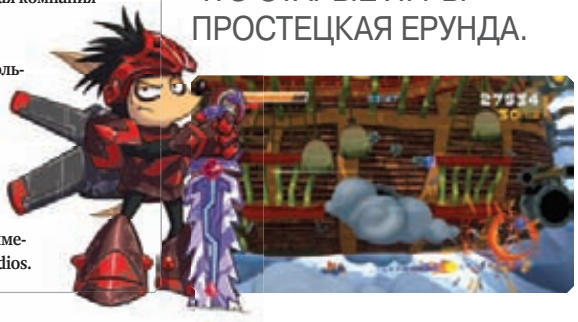
О КОМПАНИИ

1988 В Портсмуте Карлом Джеффери (Karl Jeffery) основана независимая компания Climax Studios.

1999 Компания приобретает небольшую студию Pixel Planet и присоединяет ее к себе под названием Climax Brighton.

2007 Часть Climax, расположенная в Брайтоне, приобретает Buena Vista Games и переименовывает ее в Black Rock Studios.

БЫСТРО ОТРЕЗВЛЯЕТ ТЕХ, КТО СЧИТАЕТ, ЧТО СТАРЫЕ ИГРЫ – ПРОСТЕЦКАЯ ЕРУНДА.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Ностальгический стиль и атмосфера, забавные враги, высокая аддиктивность.

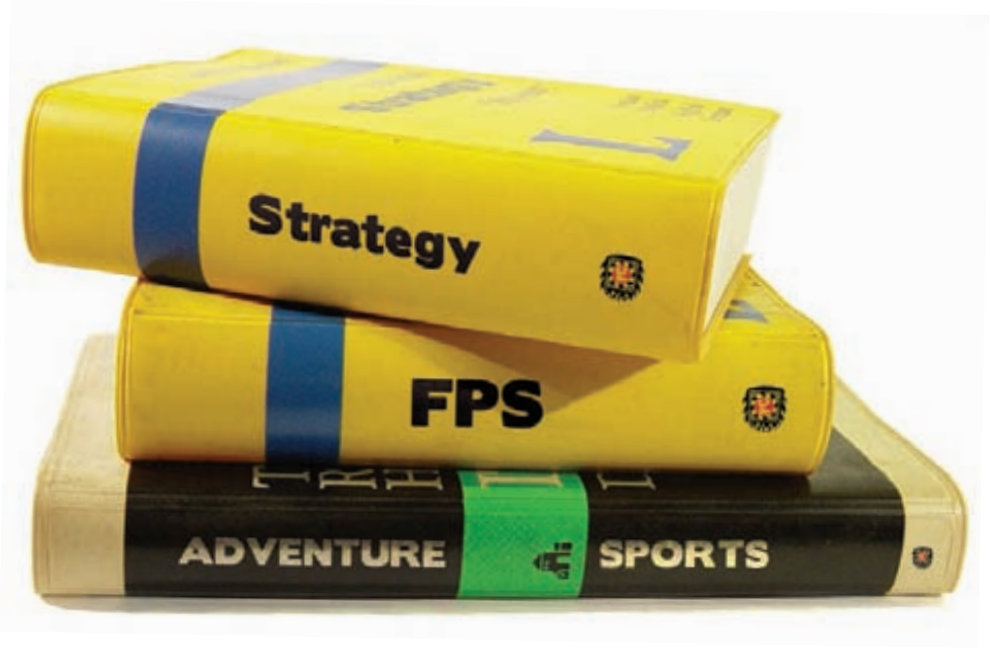
Устаревшая графика, никакая музыка и, в целом, однообразие.

ПРЕКРАСНЫЙ РИМЕЙК ДРЕВНЕЙ ИГРЫ, НЕ ЗАГРУЖАЕТ МОЗГ, НЕ ТРЕПЛЕТ НЕРВЫ.

8.0
очень хорошо

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙТЕ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю-личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

SHOOTER

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** badcompany2.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Это не просто мощнейший ответ EA DICE, по всем пунктам превосходящий Modern Warfare 2 как в плане мультиплеера, так и с точки зрения великолепной сингл-кампании, это еще и совершенно новый онлайн-наркотик, который увлечет абсолютно любого любителя серии Battlefield.

ЧТО ЕЩЕ?

BIOSHOCK 2
METPO 2033

ACTION

ASSASSIN'S CREED 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(77)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

О первой части следует забыть начисто – это был эксперимент, проба пера, первые неуверенные шаги. Настоящая Assassin's Creed появилась только сейчас! Пылкая итальянская речь – вот ее настоящий язык, невыносимой красоты дворцы, площади и церкви – вот ее интерьеры.

ЧТО ЕЩЕ?

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION
GTA4: EPISODES FROM LIBERTY CITY

RACING

SPLIT/SECOND: VELOCITY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideogame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Смесь гонки и взрывоопасного экшна: проект, который не только оставляет позади Burnout Paradise, но и двигает вперед весь жанр. Невероятно захватывающий и разнообразный геймплей, роскошная графика, коварные враги. Перед нами непредсказуемая и неожиданно глубокая игра.

ЧТО ЕЩЕ?

NEED FOR SPEED: SHIFT
COLIN MCRAE: DIRT 2

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и туриан не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

ЧТО ЕЩЕ?
DRAGON AGE: НАЧАЛО
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.commandandconquer.com

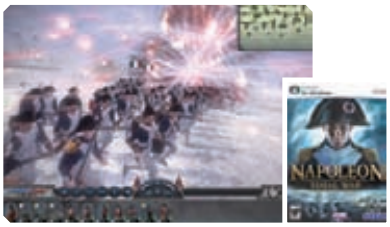
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(76)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

По большому счету, этой игре нужно выставлять две оценки. Сюжетной кампании 6 (потому что дизайнеров миссий надо отправлять в Blizzard на переподготовку), а мультиплееру 8 (потому что есть серьезная заявка на конкуренцию одновременно со StarCraft и Company of Heroes).

ЧТО ЕЩЕ?
SUPREME COMMANDER 2
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

NAPOLEON: TOTAL WAR



РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
EMPIRE: TOTAL WAR

SIMULATION

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: airwargame.com

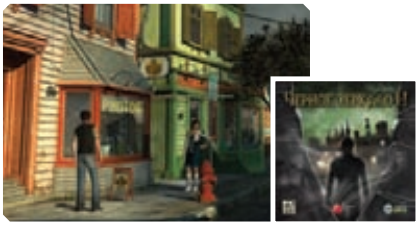
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

У разработчиков из Gaijin Entertainment получилась на удивление «широкоформатная» игра, способная удовлетворить и фанатов хардкорных авиационных симуляторов, и любителей лихих воздушных стрелялок. Выбирай, что больше нравится лично тебе.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО 2



РАЗРАБОТЧИК: Cranberry Production
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.blackmirror2-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(78)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Характеры персонажей правдоподобны, но не гротескны, поступки героев повинуются логике, хотя и не всегда очевидны. Диалоги несколько затянуты, но передают драматизм ситуации и искрят черным юмором. Сиквел лучше первой части по всем параметрам, кроме, разве что, сложности.

ЧТО ЕЩЕ?
RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ
TALES OF MONKEY ISLAND

НЕФОРМАТ

BRAID

РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Авторы:
Максим Михеенко и Анастасия Бархатова

Модель персонажа уже в игре. Здесь вы с ним скоро и встретитесь.

Концепт персонажа.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ТРИНАДЦАТЫЙ. РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ

МЫ РАДЫ СНОВА ПРИВЕТСТВОВАТЬ ВАС В ДНЕВНИКАХ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – ПОЖАЛУЙ, САМОГО ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. ПРОЕКТ НА ВСЕХ ПАРАХ ДВИЖЕТСЯ К РЕЛИЗУ, И СЕГОДНЯ МЫ РАССКАЖЕМ О ТОМ, КАК СОЗДАЮТСЯ И ОЖИВЛЯЮТСЯ ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ.

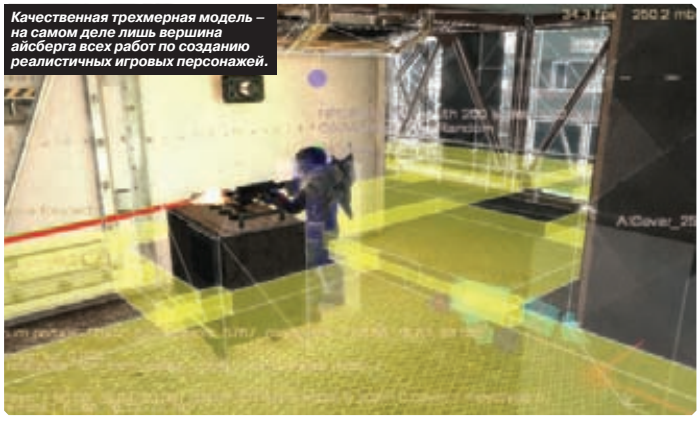
Одна из важнейших составляющих в игре – это, без сомнения, персонажи. Они – главные действующие лица всего происходящего. Именно поэтому на их создание расходуется максимум времени и усилий. Разработка линейки персонажей и их оживление занимает месяцы упорной работы команды художников и программистов. Но с чего же всё начинается? Этому и посвящен наш сегодняшний «заплыв».

Начало начал – словесное описание, которое придумывают сценарист и геймдизайнер. По устному описанию делаются первые робкие наброски, которые потом превращаются в концепт. Детализация концепта обычно зависит от того, для чего именно он делается. Для внутренних нужд можно делать более поверхностную детализацию, но в любом случае уже на стадии концепта необходимо проработать следующие основные моменты:

– габариты модели и выразительность контура
– цветовое решение
– задумки по спецэффектам

После того, как скетч готов, он обсуждается с аниматорами, которые вносят свои корректировки в зависимости от сложности анимирования модели. Некоторые части боевого костюма немного сдвигаются, некоторые могут быть переработаны для того, чтобы в игре не было явных проблем с анимацией персонажа. Не всегда то, что красиво смотрится на бумаге, также красиво будет двигаться в игре.

На основе скетча создается hi-poly модель (высокополигональная модель, которая отличается особой реалистичностью и огромным количеством деталей. Количество полигонов в таких моделях, особенно для сверхпроработанных персонажей с всевозможными складками, доходит до нескольких десятков миллионов). Высокополигональная модель делается в первую очередь для того, чтобы впоследствии получить красивую и сверхдетальную карту нормалей (normal map). Аккуратная карта нормалей – это крайне важная составляющая успеха игровой модели. Так как в игру идет низкополигональная модель, качественная карта нормалей позволяет ей смотреться гораздо выгоднее, в идеале – быть неотличимой



Качественная трехмерная модель – на самом деле лишь вершина айсберга всех работ по созданию реалистичных игровых персонажей.

Перед вами картинка с одной десятой частью всех взаимосвязей, которые прописываются для модели. Каждая связь – это ее реакция на внешние воздействия и описание того, что персонаж будет делать в игре.

от высокополигональной модели. Данная технология успешно применяется при создании всех игр текущего поколения. Создавая модели, мы все время обращаем внимание на технические ограничения целевой платформы, под которую выходит проект. В данном случае это PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Все эти платформы имеют свои особенности, и мы готовим модели персонажей в зависимости от условий и возможностей, которые имеются для их реализации.

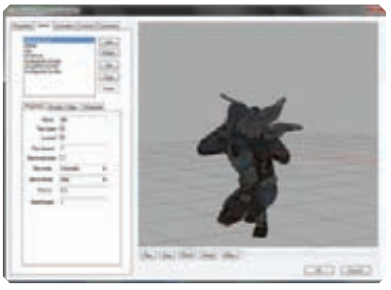
Итак, после высокополигональной модели самое время сделать ту модель, которая войдет в игру. И уже потом приступить к ее подготовке для анимации. Пока художники работают, дизайнеры готовят перечень необходимых анимаций для модели. И уже с рабочего стола художника модель уходит на изготовление скелета и дальнейшее производство в рамках наших собственных утилит. Потом каждый такой квадратик тщательно настраивается, чтобы модель в игре стала живой. И вот, наконец, модель готова уйти к программистам, которые подключают ее в игру и готовят специальную логику ее поведения.

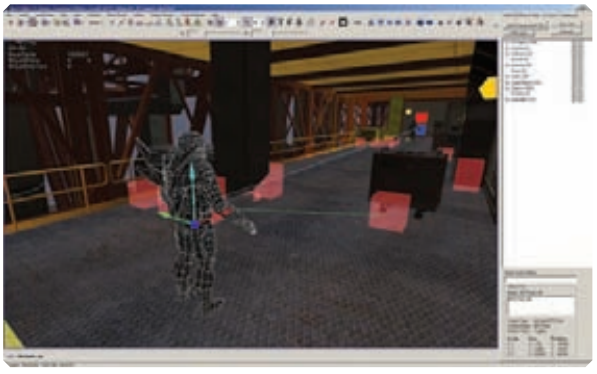
Закончив свой интересный, но сложный труд, они отдают модель в отдел дизайнеров, где идет расстановка ее по уровням и тестирование того, как модель себя ведет. Подготавливаются специальные пути, настраиваются зоны, модель связывается с укрытиями. Перед тем как вы увидидите ее в игре, мы долго работаем, чтобы избежать смешного и нелепого поведения персонажа! И наконец-то все готово, чтобы испытать персонаж «на прочность». Дизайнеры начинают настраивать ему баланс, чтобы его сила была подъемна для игрока. А это множество параметров, от тщательности настройки которых зависит, насколько умен ваш противник или ваш герой.

Процесс оживления персонажа действительно очень сложный. Поэтому, например, враг, обладающий искусственным интеллектом, – обычно и «враг» любого проекта. Вспомним серию Call of Duty, где разработчики предпочитают скриптовать поведение героев и давать им

Скриншот высокополигональной модели из ZBrush. Смотрится внушительно.

Слева вы можете видеть список созданных анимаций для игры, справа – собственно, саму анимацию.





В редакторе Biart Editor идет расстановка персонажей по уровням и «вживление» их в мир игры.

минимум свободы. Вот так происходит процесс появления на свет живого персонажа, в котором принимает участие целая группа специалистов (все мужчины и ни одной женщины!).

Что же касается проекта U-WARS в целом, то в настоящий момент мы активно готовимся к E3 – одной из крупнейших международных выставок, которая пройдет с 15 по 17 июня 2010 года в Лос-Анджелесе. Совсем немного времени остается, чтобы успеть сделать всё запланированное и достойно представить игру общественности. Ведь мы впервые планируем показать текущую версию проекта международной прессе.

В скором времени эмбарго на демонстрацию новых материалов закончится, и мы сможем порадовать вас свежими картинками из амбиционного отечественного шутера. До встречи всего через месяц!

Авторы:
Максим Михеенко и Лена Носова

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ WARGAMING.NET

МИР ТАНКОВ. ГЛАВА ДЕВЯТАЯ

ВСЕ УСИЛИЯ WARGAMING.NET НАПРАВЛЕНЫ НА ПРОЕКТ С ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ «МИР ТАНКОВ» – ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШН С ПОЛНОЦЕННЫМИ ТАНКОВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ.

РАССКАЗЫВАТЬ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ИЗ «МИРА ТАНКОВ» ВАМ БУДЕТ ТОВАРИЩ ГОРЛОВИН-БАЧКОВ, ЭКСПЕРТ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ И ГЛАВНЫЙ КОНСУЛЬТАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ.

ПОСОБИЕ ПО ТАНКОСТРОЕНИЮ ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА

Танк – вершина «пищевой цепочки» наземных вооруженных сил. А битвы танковых соединений на глобальной карте – вершина геймплея в «Мире танков». Именно к участию в этих битвах должен стремиться каждый годный к прохождению службы в танковых войсках новобранец, мечтающий стать генералом. Что для этого нужно? Во-первых, нужно быть достаточно хорошим и уважаемым в сообществе водителем танка, чтобы стать участником либо основателем танкового соединения (оно же – клан). Во-вторых, далеко не каждое танковое соединение в состоянии успешно выйти на глобальную карту и владеть какой-либо из провинций. Таким образом, только лучшие из лучших в «Мире танков» смогут отведать этого лакомого куска баталий.

ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА

В отдаленном будущем танковые кланы получат возможность провести раздел всего мира. В самом начале же им предстоит сражаться за европейские территории на участке примерно от Волги до западных границ Германии. Ожидается, что первая порция территорий будет содержать около ста провинций, приблизительно соответствующих реальным историческим – например, Смоленская область или Силезия. Существует два уровня представления глобальной карты. На первом отображается вся поверхность, доступная для клановых сражений. На втором, верхнем уровне взору командира доступны границы между провинциями, цвета и эмблемы контролирующих их кланов. Это политическая карта. Смысл обладания провинциями заключается во владении их ресурсами, которые обогащают клан и делают его более могущественным. Причем доход кланам будут приносить исключительно подконтрольные им области, соединенные либо друг с другом, либо посредством союзнических территорий со столичной провинцией. Удаленные колонии «за морями за горами» дохода не приносят. Безусловно, как и в реальной жизни, доходность провинций разнится. Ключевые же провинции обеспечивают приток золота.

Если танковое соединение сочло себя готовым к участию в боях на глобальной карте, то начать ему необходимо с так называемых стартовых провинций. Как правило, это прибрежные территории. Далее соединению необходимо расширять свое влияние путем захвата провинций, граничащих с уже захваченными. После запуска глобальной карты перед уже набравшими силу и сыгранными кланами открывается масса возможностей – ведь пока все провинции нейтральны и никому не принадлежат. В условиях, когда уже все поделено, выход на глобальную карту обязательно означает сражение за провинцию с

Прохоровка. Атакующий дуэт из КВ-2 и Фердинанда защитники базы встретили «приветственным» залпом.

STURMPANZER I BISON

Sturmpanzer I Bison – немецкая самоходная артиллерийская установка времен Второй мировой войны, одно из первых штурмовых орудий поддержки пехоты.

Старт боя на Прохоровке. Фердинанд спешит занять уютное местечко для засады.

Танковый раш по долине на Карелии. Участвуют КВ-1с, КВ-3, ИС-4.

другим кланом. Впрочем, баталии за провинции будут проходить постоянно и между теми, кто уже представлен на карте, так что эта ситуация не является чем-то из ряда вон выходящим.

Чтобы не превращать танковый передел мира в анархию, введено ограничение на количество попыток захватов в определенный период времени, а обороняющаяся сторона, при получении уведомления о грозящей атаке, имеет время на подготовку.

Собственно, сама серия боев за провинцию проходит традиционным для «Мира танков» способом – на картах сражений, где условием победы, как и в обычных боях, является полное уничтожение танков противника или захват базы. Каждому клану доступно приобретение некоторого количества фишек, которое определяется составом клана, то есть количеством и уровнем танкистов, входящих в клан. Фишки необходимы для захвата и обороны территорий. В каждой провинции командир танкового соединения может поставить ограниченное количество фишек. Перемещение фишек с территории на территорию осуществляется при помощи железнодорожного сообщения и требует средств. Безусловно, ваши поезда не могут ходить по областям, вам или вашим союзникам не принадлежащим, а транспортировка занимает время.

Разведка – крайне важный элемент военной тактики. В «Мире танков» танковое соединение перед нападением может «пустить разведку через фронт», затратив на это определенное количество кредитов. Если фронтовая разведка прошла успешно, то клан получит так необходимые ему для успешного наступления данные по составу и количеству сил обороны врага. Но даже в случае успеха ваш противник может обнаружить ваших разведчиков и начать готовиться к враждебным действиям с вашей стороны.

ПОЛИТИКА – ИСКУССТВО ВОЗМОЖНОГО

Все вышеописанное говорит о том, что политика и дипломатия будут играть огромную роль в «Мире танков». Как на поле танкового сражения, где один в поле не воин, так и в войнах на глобальной карте клану необходимо проводить вдумчивую внешнюю политику, иначе будет крайне сложно удержать то, что уже имеется, а об успешном расширении своих территорий можно забыть.

Взаимоотношения кланов укладываются в четыре категории:

– война
– нейтралитет
– пакт о ненападении
– союз

Дипломаты в результате переговоров могут выставить тот или иной статус по отношению к различным кланам, но с некоторыми оговорками. Невозможно сразу перейти от состояния войны к любви и дружбе. После прекращения враждебных действий и заключения мира отношения между недавними противниками еще какое-то время будут находиться в состоянии нейтралитета. Кланы, заключившие пакт о ненападении или союз, не имеют физической возможности нападать друг на друга. Пакт о ненападении заключается дипломатами на определенный срок и может быть разорван по инициативе одной из сторон за некоторое время до его истечения, о чем противоположная сторона получит уведомление. Кланы-союзники имеют возможность делиться финансовыми и человеческими ресурсами, данными разведки, а также использовать территории друг друга для осуществления подготовки военных действий против противника. И невозможно быть всеобщим другом: если ваш союзник объявил войну другому вашему союзнику, вам предстоит сделать нелегкий выбор, кто же из них останется вашим собратом по оружию.

Мы вкратце изложили политические основы «Мира танков». Разумеется, в самой игре все будет сложнее, как и в настоящей политике. Судьбу танкового соединения на глобальной будет решать все: и умение простых танкистов вести боевые действия, и стратегическое мышление его лидеров, и способности дипломатов вести непростые переговоры. Сражения (как лицом к лицу, так и закулисные) на глобальной карте обещают быть весьма и весьма жаркими, а танковый передел мира – практически бесконечным. ■

КВ-1с оторвался от своих по проходу возле вокзала на Химмельсдорфе. Его спешит перехватить группа из КВ-03, Т 34-85 и БТ-7.

А ТЕПЕРЬ, ВНИМАНИЕ! Контрольный вопрос, ответ на который позволит вам получить приз от «Мира танков». *Кому из видных политических деятелей периода Второй мировой войны принадлежат слова: «У танка, носящего мое имя, недостатков больше, чем у меня самого?»*

Первые пятеро, сообщившие правильный ответ, получат фирменные футболки «Мира танков». А самый первый правильно ответивший получит специальный приз – фирменную флэшку «Мира танков».

Ждем ваши ответы на prizes@worldoftanks.ru.

Правильные ответы на контрольные вопросы апрельского номера и призеры.

Вопрос: На какой местности противотанковый гранатомет Panzer Faust наиболее эффективен против танков?

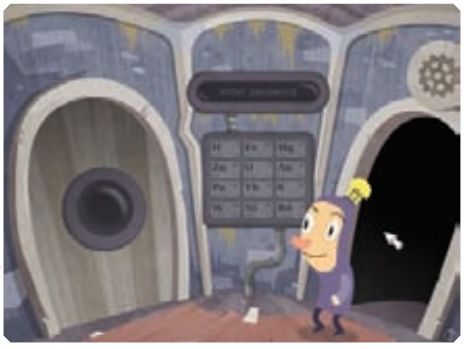
Ответ: В городских боях.

Первым прислал свой ответ участник под ником **Fatality her**. Он получает в качестве приза фирменную флэшку «Мира танков» и футболку.

Еще четверым – **Дробинину Шурику**, **Игнатову Руслану**, **Карпунину Александру** и **Пашкевичу Денису** – удалось опередить остальных участников, и они также получают наши фирменные футболки.

Автор:
Николай Третьяков

Как и у Шекспира, Полоний ликвидируется довольно рано.



ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

HAMLET

01

САТОРИ ДЛЯ ВСЕХ

РАЗРАБОТЧИК: Денис Галанин **ИНТЕРНЕТ:** www.alawar.ru/game/hamlet

“Thrift, thrift, Horatio! The funeral baked meats / Did coldly furnish forth the marriage tables” – отрывок из «Гамлета», отрепетированный в школьном дворе во время уборки листьев, но так и не сыгранный во время урока (ну и пусть, все в окна высунулись, когда мы начали вопить реплики; и, кстати, учительница тогда сказала, что я Гамлет, я, а не ты, Андрей, уклонист от роли Горацио!); студенческий треп в кафе: декламация отрывка спровоцировала обсуждение интеллектуальной темы номер один всех времен – шекспировского гомоэротизма, с приведением цитат (Lips I kissed a thousand times!) и многое, многое другое.

Но какие бы приятные воспоминания ни были связаны у вас с шекспировскими пьесами, как бы они ни помогали вам казаться умным всю жизнь, Hamlet с ними никак не соотносится. В игре Дениса Галанина вы – absolute beginner (спасибо, м-р Боуи) с широко открытыми глазами: ух ты, осьминог! Основная суть произведения Уильяма Ш., тем не менее, передана верно – Клавдий с Полонием плохие, Офелия бледная, Гамлет злосчастный. На Гамлета упала летающая тарелка путешественника из будущего, и теперь путешественнику нужно расставить все по своим местам; но места не те же, что у классика, и поэтому для вас все внове. Кто бы мог подумать, что над дверью в дом Полония будет висеть ячейка таблицы Менделеева?

Если не считать смелой политической сатиры и прочего постмодернизма, которого многие из нас годами требовали в рецензиях и теперь дождались; если немного отвлечься от характерного стиля, в котором исполнены сцены и действующие лица (симпатично; жизнерадостно; автор указывает с десяток источников вдохновения от Ральфа Бакши до Губки Боба), то в Hamlet легко узнать Samorost. Это не только комплимент, это еще и правда. У Hamlet с произведением Якуба Дворски схожа не только механика (мы дергаем за каждый крюк, ветку и рычаг на уровне), но и философия (мы самостоятельно устанавливаем взаимосвязи между предметами, персонажами, действиями и событиями, выстраиваем логические цепочки).

И это замечательно: медитативных холистических игр (тем более – с аркадными вставками) никогда не бывает много. Даже второстепенные моменты понимания – зачем паук открыл электрощиток, где находятся провода, ведущие к кнопкам, и зачем на потолке излучатель? – по-настоящему дзенские. А крупные просветления по качеству не уступают тем, что дает товар от Amanita Design – с крабом прием простейший, но вы ведь не сразу догадались, правда? На крайний случай есть медленно активирующаяся (с кулдауном!) подсказка. Ну и советы других игроков на сайте издателя Alawar: в Hamlet целевая аудитория так называемых казуальных игр играет искренне и с упоением. Что просто отлично: Hamlet выполняет очень важную миссию, притворяясь «казуалкой» (рабочим названием игры было, кстати, уменьшительное Gamelet) и открывая новые горизонты тем, кто с играми познакомился в браузере. ■

Получив хороший тычок зонтом от одного из шести своих клонов, Винтерботтом метеором несется навстречу пирогам.

СТРАННЫЕ ДЖЕНТЛЬМЕНЫ

Название компании, The Odd Gentlemen – уже само по себе хорошая рекомендация для того, чтобы попасть на неопороченные восхвалением скудоумной банальщины страницы инди-раздела. Сами про себя разработчики говорят совершенно нескромные вещи («мы – гении краткосрочного игрового экспириенса, хотим стать самыми-пресамыми в мире»), за душой ничего, кроме The Misadventures of P.B. Winterbottom, не имеют – но им уже и не надо: игра бесконечно хороша, поэтому свои имена и непростых джентльменов в вечность уже вписали.

THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

02

МУЧНОЙ МУЧИТЕЛЬ

РАЗРАБОТЧИК: The Odd Gentlemen **ИНТЕРНЕТ:** www.winterbottomgame.com

Авторы игры The Misadventures of P.B. Winterbottom используют в описании своего творения слова «макабрический», «эксцентрично» и «викторианская эпоха». Добавить что-либо еще к этому ансамблю не так-то просто, но я все же постараюсь.

Знаменитый похититель булок с носом столь огромным, что в нем запросто можно поселить племя африканских пигмеев, внезапно встретил на своем жизненном пути главного антагониста: большой и вкусный, но крайне вертлявый летучий пирог. Поймать и сжевать его – долг чести, и поэтому Винтерботтом пускается во все тяжкие: карабкается по платформам, пинает рычаги, планирует с помощью кривенького зонтика и разъезжает на лебедке башенного крана. Пирог-злодей, однако ж, непрост и каждый раз успевает ускользнуть. Человек-сладкоежка упорно бежит следом. Наконец, почти нагнав вожделенное хлебобулочное, носатый вор проваливается в некий портал. Вынырнув из него, Винтерботтом получает необъяснимую, но крайне полезную возможность создавать собственных клонов, которые способны выполнять все те же телодвижения, что и тело-первоисточник. С этого момента гонка за выпечкой продолжается в менее авральном и в более интеллектуальном режиме: выстроив из своих клонов пирамиду, похититель пирогов карабкается наверх и запрыгивает на недосягаемую высоту; там создает себе двойника, получает от него хорошего пинка и кубарем летит через весь экран, дрыгая что есть силы конечностями. Чем дальше – тем сложнее становятся комбинации: порой Винтерботтому приходится серьезно поднапрячь извилины, чтобы удачно воспользоваться ограниченным числом своих копий и пробраться сквозь десятки ловушек. Ближе к концу аркада-платформер превращается в упрощенную версию Incredible Machine, где несколько клонов по очереди жмут кнопки, активируя различные устройства, а Винтерботтом носится по округе, преодолевая разбросанные по уровню препятствия в погоне за летучим пирогом.

Довершает общую картину стиль «под старину»: в колонках звучит рояль тапера, смикшированный с файлом «треск_проектора.wav», а черно-белая картинка подрагивает и умилительно пестрит псевдо-царапинами. Это очаровательно ровно настолько, чтобы временно отложить все заботы на потом и немедленно слиться с игрой в экстазе.

Автор:
Николай Третьяков

Противник нас зацепил когтями, и все честно отображается на волосатой груди.

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

Кубинского боксера вы можете узнать по красным трусам.

LUGARU HD

03

РАДОСТЬ НОЖА

РАЗРАБОТЧИК: Wolfire Studios **ИНТЕРНЕТ:** www.wolfire.com

Если анекдот – то матом; если пицца – то с сыром; если инди-игра – то платформер. В 95% случаев торжествует привычное-заурядное; а оставшиеся 5% нетривиальны беспредельно (коаны; с муравьями; с «физикой», про скачущих по стенам и танцующих кровавую капоэйру гуманоидных кроликов-асассинов в холщовых штанах).

Дорогие читатели, я не буду поднимать семиотическую бурю на этих страницах. Мы смотрели «Донни Дарко», вы смотрели «Донни Дарко», мы все всё понимаем. Тем более, в Lugaru кролик потрошит не людей, а других гигантских кроликов в штанах (но без часов на цепочке). Причем потрошение сопровождается неприятными такими писками, а сам процесс… Лезвие с кроличьей лапой сопрягается не очень хорошо, но как сочно кролик его втыкает! «Он падскользнулся и упал намой ножик итак павтарилось около 15-ти раз». Если вы не смотрели «Мир Уэйна», там одна булочка с такой же жуткой безжалостностью убивалась другой булочкой, вооруженной заточенной зубочисткой, – прямо в пузо. «Пусть лучше никто не пытается меня убить!». Пиу, пиу, пиу! Пипипи!!! Пи… В общем, чистая «радость ножа» по Ницше. Другое дело, что совершенно непонятно – хорошее это интуитивное управление восемью клавиатурными кнопками и одной мышиной или нет. Освоиться – легко. Привыкнуть… ломает даже через час. Зато кролик по имени Тёрнер умеет (предупреждаю, список не полный) перекатываться, ставить блоки, делать подсечки, уклоняться от ударов, ломать шеи, подкравшись сзади, быстро бегать на четвереньках, метать ножи и выполнять зрелищные приемы вроде «кроличьего напрыга» – с разбега, двумя ножными лапами вперед, параллельно земле, на коварного врага. Если момент и дистанция правильные, противник отлетает, как тряпичная кукла.

Что естественно, так как Lugaru – одна из первых инди-игр с ragdoll-эффектами. Первый вариант Lugaru появился аж в 2005 году, и с тех пор игра набирала популярность не только на ПК, но и на таких платформах, как Linux и Mac, особенно полюбившись адептам последней, весьма продвинутым людям. Если у вас есть Mac, то вы с высокой долей вероятности интеллектуал, красавец, писатель, сибиряк, а главное – заслуживаете доверия.

И хотя мы верим маколюбам (да и собственным впечатлениям), что Lugaru – это нечто (как шумит ветер в кроличьих ушах при затяжном прыжке!), все равно всплывает вопрос – как игра умудрилась пять лет пробыть прототипом? Да, мы в курсе, что Lugaru Дэвид Розен (David Rosen) сделал практически в одиночку – но даже опрекрасненная Тимом Соре (Tim Soret) Lugaru HD, с которой мы имеем дело сейчас, полигонами не богата. При этом пламенный мотор игры – драки с поножовщиной – работает прекрасно: вот кролик перехватывает у двуногого волка посох и перетягивает кровного врага по спине, вот он пинает очередное бездыханное тело – и звук эмпирически правильный, и ощущение веса от того, насколько тело отодвинулось, – тоже.

Тут и там по игре разбросаны *начатки*: очерчен сюжет (с коварной подставой и затравкой «враги сожгли родную хату»), намечена боевая музыкальная тема (это черный заяц бьет в свой барабан!). Только вот были бы ландшафты и враги разнообразнее и детализированнее…

К счастью, не нужно выражать дежурную надежду на появление Lugaru Super HD, в которой графика приблизится по качеству к «физике» – Wolfire Studios (Розен и Ко) уже вовсю работает над Overgrowth, которая по отношению к Lugaru будет т.н. «духовной наследницей» (spiritual successor). Странствующий кролик Тёрнер вернется; отличная боевая система останется; графика улучшится; добавятся кооперативный мультиплеер и Человек-кит. ■

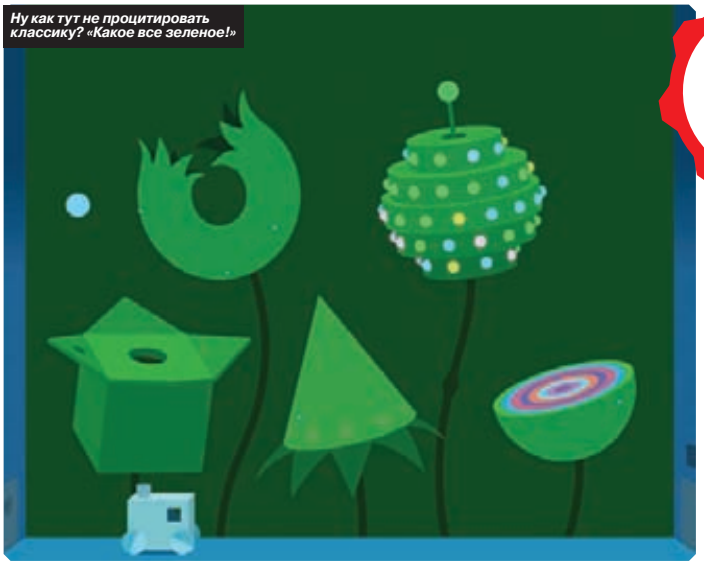
I AM THE WHALEMAN

Этого возникшего из шутки персонажа нет в Lugaru HD, зато он будет в Overgrowth. Возможно, даже с роликовой платформой.

ГУМАНИТАРНЫЕ ЗАСЛУГИ

С 4 по 15 мая 2010 года Lugaru HD можно было купить за сумму от $0.01 до скольки вам не жалко – вместе с World of Goo, Aquaria, Gish, Samorost 2 и Penumbra: Overture. Акция The Humble Indie Bundle принесла инди-разработчикам 1 миллион 274 тысячи амердолларов, из которых 392 тысячи ушли на благотворительность.

Автор:
Александр Барышников


Ну как тут не процитировать классику? «Какое все зеленое!»

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

04

WINDOSILL

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ НЕ ВЫХОДЯ ИЗ ДОМА

РАЗРАБОТЧИК: Vectorpark **ИНТЕРНЕТ:** windosill.com

Пару недель назад по заданию редакции я скачал демоверсию Windosill и прошел ее насквозь где-то за 5 минут. Это была самая простая часть задания. Оставалась самая сложная – написать про эти минуты текст, по возможности не используя слова «трип»… Ну вот, уже не получилось.

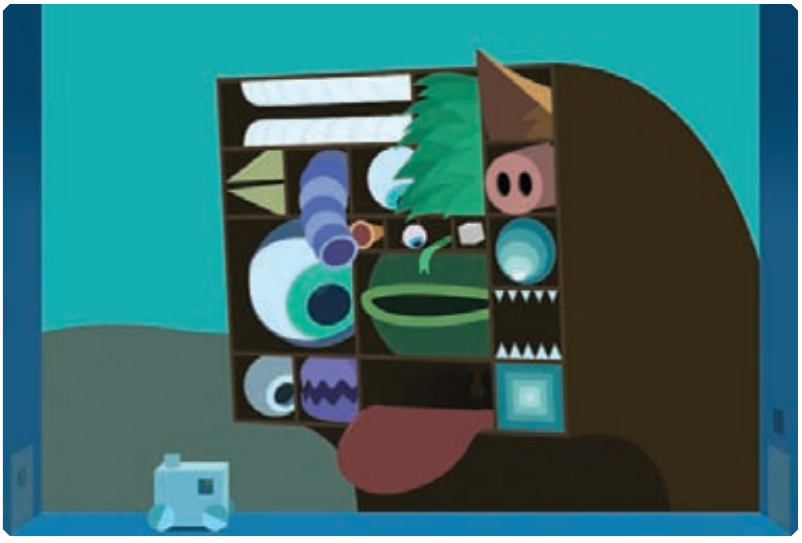
Мы начинаем наше нетривиальное путешествие в шкафу, в одном углу которого висят чьи-то оторванные конечности общим числом в 5 штук, а в другом томится от собственной бессмысленности деревянный паровозик, мечтающий поскорее скрыться с глаз долой. Цель игрока – не сойти с ума, разглядывая все это шевелящееся безобразие. Шутка. На самом деле, в каждой из десятка локаций нам нужно найти кубик, открывающий дверь на следующий уровень ~~сознания~~. Инструментарий для продвижения к цели самый простой: щелчок левой кнопкой мыши. Логику отключаем за ненадобностью, иначе так никогда и не догадаемся, что для выхода со страницы, демонстрирующей логотип игры, нужно оторвать точку у буквы «i» и употребить ее в качестве затычки.

Честно говоря, Windosill очень сложно назвать игрой. Это скорее интерактивная демонстрация возможностей нервной системы автора, натуральный flash-вертеп, чрезвычайно познавательный для психоаналитика, – взять хотя бы уровень, где вполне себе приличные и скромные поганки внезапно превращаются в луна-парк с цветомузыкой. Про старинный комод, набитый глазами, ушами, зубами, носами и стыдно сказать чем еще, вспоминать вовсе не хочется – а ведь именно там, где-то между похрюкивающим свиным рылом и неопознанной чавкающей штукой, притался кубик – вожделенный пропуск прочь отсюда, но на самом деле ведущий к следующему выкрутасу сошедшей с рельсов фантазии разработчика.

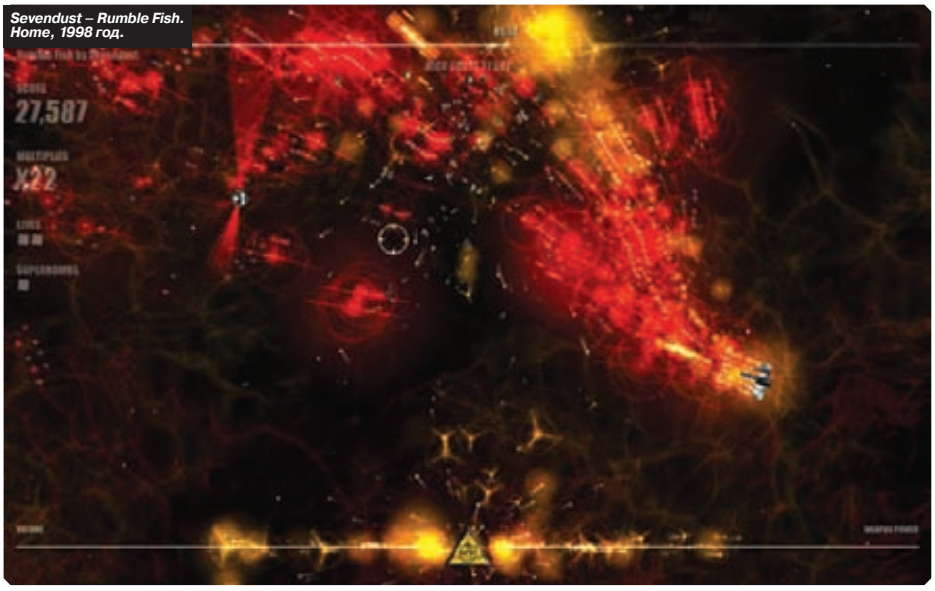
Что характерно, спустя некоторое время после завершения первого «трипа» очень хочется начать второй. ■

О КОМПАНИИ

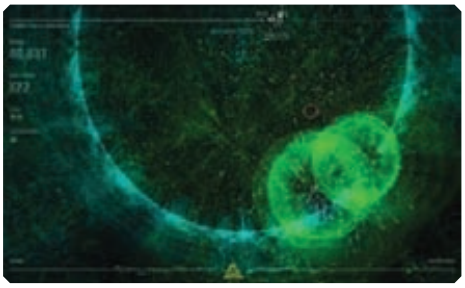
Vectorpark выпустила несколько развлекательных Flash-приложений и… на этом сведения о компании обрываются. Нет, правда – на официальном сайте информации о ней в два раза меньше, чем в предыдущем предложении. Впрочем, если старательно перетряхнуть выдачу поисковика, то выяснится, что Vectorpark – это вывеска, за которой скромно притаился всего один человек, Патрик Смит (Patrick Smith). Патрик развлекается созданием «авангардных» игр, пару лет назад выпустил тамагочеобразную бирюльку про паука и квази-квест «Накорми голову» (кормить предлагается ее же, головы, глазами), а нынешней весной, зажав Windosill под мышкой, Патрик даже попал в шортлист финалистов IGF, про которых мы многословно писали пару месяцев назад.

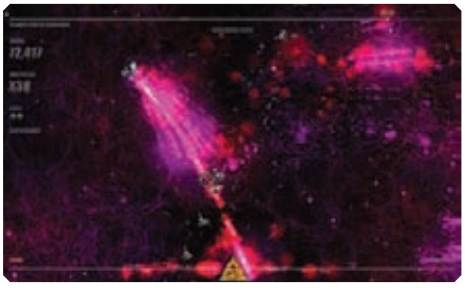


Автор:
Петр Сальников



Sevendust – Rumble Fish. Home, 1998 год.





BEAT HAZARD

05

PURE MAGIC

РАЗРАБОТЧИК: Cold Beam Games **ИНТЕРНЕТ:** coldbeamgames.com

Если вы думаете, что Guitar или, извините, DJ Hero – это игры про музыку, то вы ничего не понимаете ни в музыке, ни в играх.

Недавно вышедшая в Steam космическая леталка Beat Hazard – единственная игра в мире, по-настоящему посвященная музыке. Графика, управление, геймплей? Забудьте эти слова. Только музыка, чистая магия.

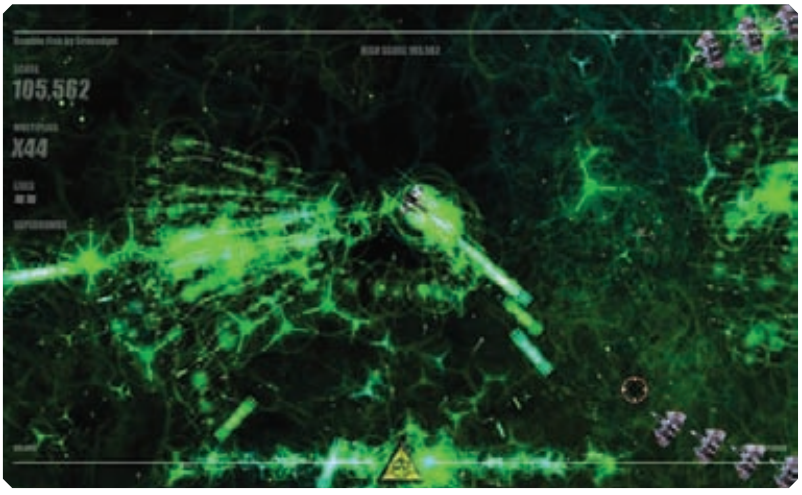
Beat Hazard наглядно демонстрирует происходящее в человеческом головном мозге при прослушивании любимой музыки, несмотря на то, что механика здешняя проста, как три топка: запускаем игру, при помощи встроенного обозревателя выбираем нужную песню, и все – пресловутый игровой процесс построен. Космос в качестве места действия этой игры выбран не зря: музыкальную иллюминацию, творящуюся в процессе, иначе чем космосом и назвать-то нельзя; любая попытка оценить Beat Hazard по привычным критериям заканчивается провалом, потому что сознание прежде всего концентрируется на музыке, порождающей происходящее, и игра превращается в лихорадочное ползание по папке My Music с целью найти композицию, которая ушибет мозг сильнее предыдущей.

Раз уж вы добрались до этих страниц, то я дам вам несколько подсказок впрок. Во-первых, не используйте музыку, которая прилагается к игре, – там всякая чепуха. Во-вторых, выбирайте композиции, упор в которых сделан в большей степени на ритмику, чем на мелодику: например, альбом группы Sevendust Home 1999 года, или любой альбом группы Korn, – под спокойную музыку играть в Beat Hazard тоже очень приятно, но точно не в первый раз.

Показательно и то, что Beat Hazard вежливо не подпускает к себе любителей так называемого «русского рока»: поклонникам королей и шутов в местном космосе делать абсолютно нечего.

Если рассуждать сухо и занудно, то Beat Hazard – это вариация на тему Crimsonland или Zombie Shooter, но с привкусом Audiosurf: есть некое пространство, заполненное врагами, из мертвых тел которых выпадают бонусы разной степени надобности. В Beat Hazard этих бонусов всего штук пять, но самый главный из них – желтый кружочек с надписью “Vol”, он повышает громкость воспроизведения выбранной композиции. И с каждым новым уровнем громкости космос взрывается невообразимой кислотной палитрой, украшенной пульсирующими в такт музыке звездами и качающимися небесными телами.

Условные вражеские кораблики периодически поливают наш храбрый межгалактический челнок огнем лазеров, и стоит поймать хотя бы один заряд – громкость падает до минимума, а космос становится темно-серым, заставляя взрывать все, что можно взорвать, чтобы снова увидеть воплощенную красоту единственного нематериального искусства.



РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!
GamePost

реклама

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ

Dragon Age [DVD-Box, русская версия]

990 р.

Silent Hill Home-coming [DVD Box, EURO]

990 р.

FIFA 10 [DVD-Box, русская версия]

990 р.

* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ДВАДЦАТЬ ВТОРОЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и ряда неанонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru`MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Вот и наступили летние, солнечные, столь ожидаемые многими каникулы. Теперь, когда сессия успешно сдана, школьные предметы отложены на полку до сентября, самое время отдохнуть, заменить батарейки и посвятить время себе любимому. Кто-то уйдет с головой в свежие MMO, кто-то отправится на природу подальше от компьютера. А кто-то примется, наконец, за работу и за творчество. Не секрет, что многие профессиональные художники первые навыки работы и первые заказы получают, будучи школьниками старших классов или студентами первых курсов. В свободное от лекций и семинаров время куются низкополигональные модели, рисуются концепты и пишутся дизайн-документы – ведь для того, чтобы после окончания университета устроиться на приличную и интересную работу, нужно успеть наработать к этому времени солидное портфолио и получить необходимый в реальном деле опыт. Да и, в конце концов, нужно сводить любимую девушку в кино или угостить мороженым – и это ничуть не менее веская причина для бессонных ночей за компьютером, пока остальные валяют дурака. Одним словом, с летом вас, друзья! Я желаю вам разумно распорядиться отпущенными летними деньками, успеть отлично отдохнуть, набраться сил и впечатлений и – прокачать свои навыки в любимом деле. А мы, в свою очередь, приготовили немало интересных материалов как раз для этого.

Как обычно, я жду писем с работами, отзывов и предложений по каждому выпуску «Лоуполи» на электронный ящик BeyondDark@Mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала – дерзайте!

ОРУЖЕЙНЫЙ МАСТЕР-КЛАСС ОТ ЭДУАРДА БОРИСОВА. ЧАСТЬ 2. ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

В прошлом свитке мы остановились на самом интересном. Мы продолжаем рассказывать вам о создании трехмерного next-gen оружия. Сейчас на повестке дня – запечка и текстурирование (продолжение, начало материала в предыдущем номере).

Эдуард «Edvart» Борисов родился, учился и живет/работает в Москве. Работает 2D/3D художником по персонажам и окружению над неанонсированным проектом компании Gaijin Entertainment. Ранее работал в компаниях Digital Worlds, .dat, AstrumOnline. В игровой индустрии около семи лет.

MILESTONE 6 ЗАПЕКАНИЕ

Создание базовых текстур. В народе этот процесс обычно называют «запеканием» (bake). Суть процесса – «прожигание» детализации высокополигональной модели на низкополигональную.

Для этого этапа мы выбираем один из нескольких вариантов достижения цели:

1 способ: запекаем текстуры в своем основном трехмерном пакете (3ds max, Maya).

2 способ: используем дополнительные специализированные программы, например xNormal (он бесплатный, к слову).

3 способ: генерируем карты прямо в Zbrush, в том случае, если болванка не менялась с момента закидывания в программу цифрового скульптинга до получения финальной лоуполи-модели.

Карта высот (Height map) – карта, в которой каждый пиксель обозначает разницу перепада высоты между треугольником в лоу-поли и хай-поли модели.

Практическим путем было выявлено, что наиболее оптимальная программа в плане качества получаемых запекаемых текстур – 3ds max. Ни один другой пакет не делает все настолько четко, удобно и грамотно. Но есть существенный минус – даже в последних версиях этого пакета нет возможности импортировать в него модель, например, в 10 000 000 треугольников. Это, конечно, можно побороть, разбив модель на более мелкие детали, а потом склеив их в Adobe Photoshop. Долгое время я именно так и работал. Получалось очень долго, муторно, 3ds max падал, импорт и экспорт отнимали много времени, как и сам процесс запекания. Так и жил бы я в каменном веке, если бы не нашлись добрые люди, посоветовавшие использовать для нужд такого рода чудесную программу xNormal. Протестировал. Нормали порой запекает чуть кривее 3ds max, но разница несущественная для финального результата. Сразу стоит отметить, что xNormal стандартно инвертирует зеленый канал в карте нормалей. Такое неоднократно наблюдал, но так и не смог толком выяснить, зачем некоторые движки и трехмерные пакеты отходят от общепринятых стандартов. При первом знакомстве с программой солидным минусом кажется отсутствие окошка «вьювера» (viewer), где можно было бы посмотреть на низкополигональную и высокополигональную модель, покрутить, полюбоваться и выявить недостатки. Потом привыкаешь и понимаешь, что на самом-то деле это и не надо совсем на данном этапе. Покрутить и полюбоваться можно как до запекания, так и по-

сле, а «косяки» видны на запекаемых картах. Внимание, теперь идут плюсы xNormal: сумасшедшая скорость работы (в сравнении с 3ds max, например), интерфейс для школьников (уверен, при желании обезьяну можно обучить пользоваться данной программой), нет ограничения на количество треугольников в хай-поли модели, отсутствие процесса импорта моделей, то есть мы просто выбираем объекты, которые участвуют в операции, а программа их переживает в процессе запекания. Как результат – экономим время, получая вполне приемлемое качество. А время, как показывает практика, сегодня – самый дефицитный ресурс. В настройках xNormal можно поставить несколько типов карт для генерации. С картой нормалей все понятно, но кроме нее сразу советую поставить галочки напротив Height map, Ambient occlusion, Cavity map. Что это и зачем надо:

«Амбиент Оклюжен» (Ambient Occlusion): по сути – лайтмап (lightmap), карта освещения. Модель освещена равномерными слабыми источниками освещения со всех сторон, сверху – посильней освещение, снизу – послабей. Все это самозатеняется. От того, сколько источников освещают конкретный треугольник, зависит его интенсивность на финальной текстуре. Минус запекания в xNormal – нельзя самому покрутить эти источники освещения, просто пользуемся оптимальными параметрами, подобранными разработчиками.

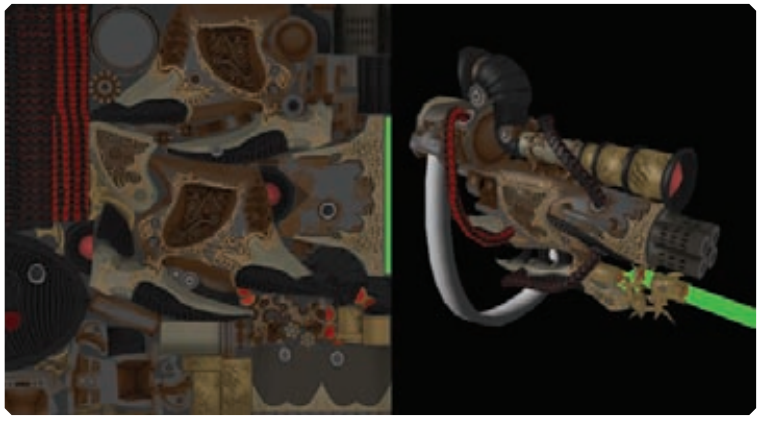
«Кавити» (Cavity): текстура резких перепадов высот. То есть, независимо от мировых направлений нормалей треугольников, мы получаем равномерную текстуру детализации (грязи).

Карта нормалей (normal map). О ней уже столько всего сказано и сломано копий в предыдущих свитках Мастера Лоуполи.

MILESTONE 7.1
ТЕКСТУРИРОВАНИЕ: БАЗА

Теперь начинается самое интересное. Работа близится к концу. Хотя последний этап может отнять времени столько же, сколько и все предыдущие вместе взятые, но технические проблемы нам больше не грозят. Сплошное творчество. Первым делом создаем простенькую монотонную текстуру. Это может быть просто монотонная серая текстура. И теперь начинаем экспериментировать с базовыми текстурами: добавляем их слоями поверх монотонного слоя и крутим типы их смешивания с нижним слоем, меняем прозрачность, контраст, цвет, насыщенность. Можно даже слои из карты нормалей примешать (осторожно), или всю карту нормалей, переведенную в монохром. Но надо помнить, что наша цель – не намешать все возможные текстуры в одну, а добиться необходимого визуального результата. Так, например, мне не понадобилась текстура карты высот, я ее просто выкинул. В конце данного этапа у меня получилось примерно вот такое:

Вторым этапом (color pass) грубо разбиваем нашу серую подложку на слои, которые обозначат наши главные элементы в текстуре, цвет нашей будущей модели. О материале пока не думаем. Нам важна цельность, пластика, образ, а не фактура. Области, покрытые ржавчиной, получить можно просто и быстро: использовать в Adobe Photoshop обрисованную маску из смешанных текстур кавити и амбиент оклюжена (здесь они нам как раз очень сильно помогут).

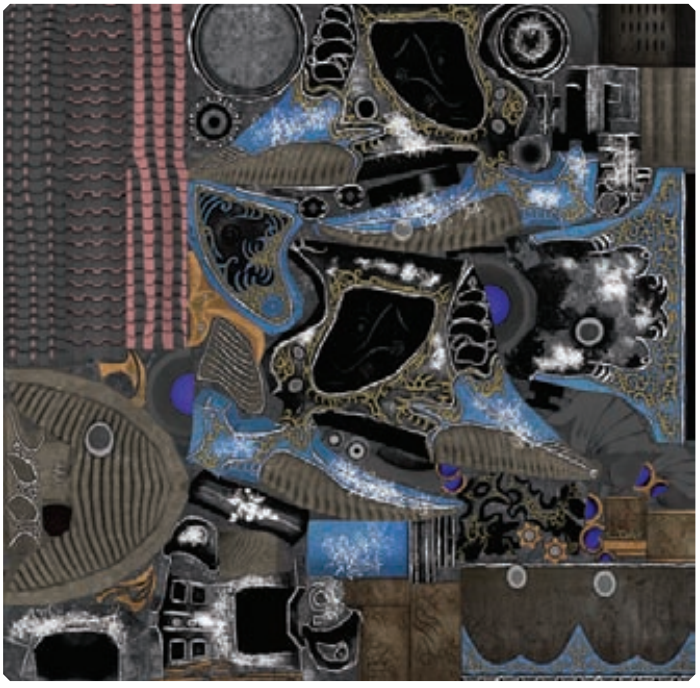


MILESTONE 7.2 ТЕКСТУРИРОВАНИЕ: ФОТОРИЛ (PHOTOREAL)

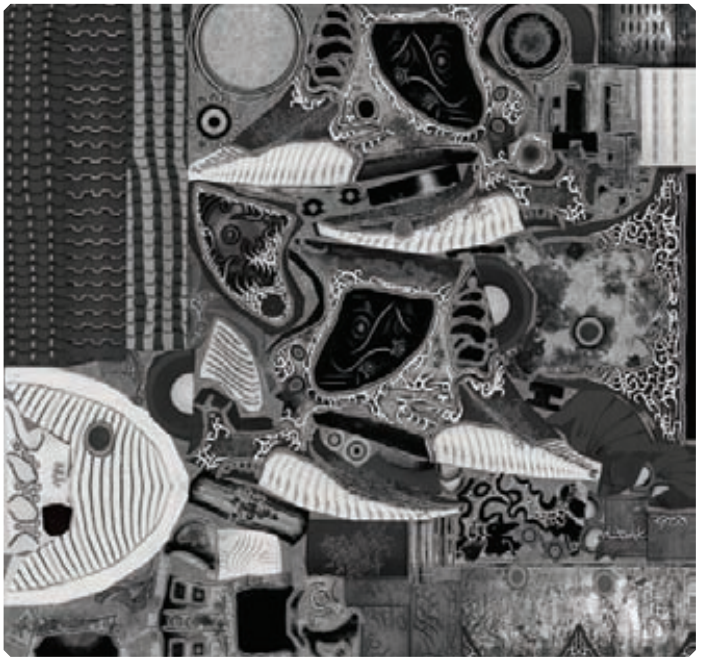
Следующий этап – придание текстуре реалистичного вида. Здесь никуда без фотографий и текстур. Ищем подходящие текстуры (к примеру, на всемирном портале www.cgtextures.com или, скажем, из собственной коллекции). В нашем арсенале различные вариации металла, резина и пластик. Определяемся, какой металл будет на каком участке – какой отполированный до блеска, какой шершавый, какой крашеный, какой ржавый. Заменяем изначальные одноцветные слои на фототекстуры. Крутим их контраст, насыщенность, смешиваем между собой (overlay). Главное – не допустить излишнего контраста, желательно, чтобы всегда были заметны кавити и амбиент оклюжен. Не забываем, что основной объем модели передается картой нормалей и картой бликов. Карта цвета не должна содержать излишнюю тень и тем более блики (это особенность графики предыдущего поколения – где все рисовали только в карту диффуза). Далее идет создание очень значимой детали для любого реалистичного металла: царапины, вытертости на гранях. Самый верный способ – рисовать их тонюсенькой кисточкой с помощью планшета поверх карты нормалей, используя ее как фон, так как на ней видны минимальные перепады, четкие линии граней. Я обычно делаю царапины в карте цвета очень темными, а в карте бликов – абсолютно белыми. Иногда добавляю их в карту нормалей, если они не создают мусор (нужно пробовать).

После создания диффузной карты делаем карту интенсивности/цвета бликов и карту ширины бликов. Поначалу многие художники любят использовать вместо карты бликов просто карту цвета, в которой подкручены контраст и яркость. Не надо так делать, это приведет совсем не к впечатляющему результату. Следует делать таким образом: берем разбитый по слоям диффуз и вдумчиво работаем с каждым материалом. Какой материал бликует сильнее, какой слабее, насыщенный блик/умеренный, узкий/широкий. С каждым элементом работаем отдельно, пока не достигнем желаемого результата. На этапе создания карты бликов неоднократно придется вернуться к карте цвета, подкрутить некоторые фрагменты, так как с правильными бликами иногда вылезают «косяки» диффуза.

Финальная карта цвета (diffuse).



Карта интенсивности и цвета бликов (specular).

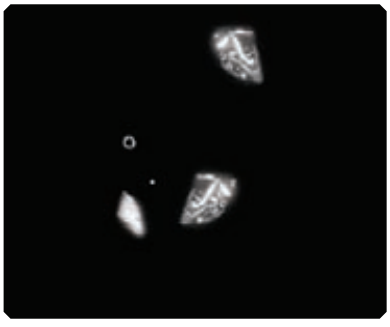


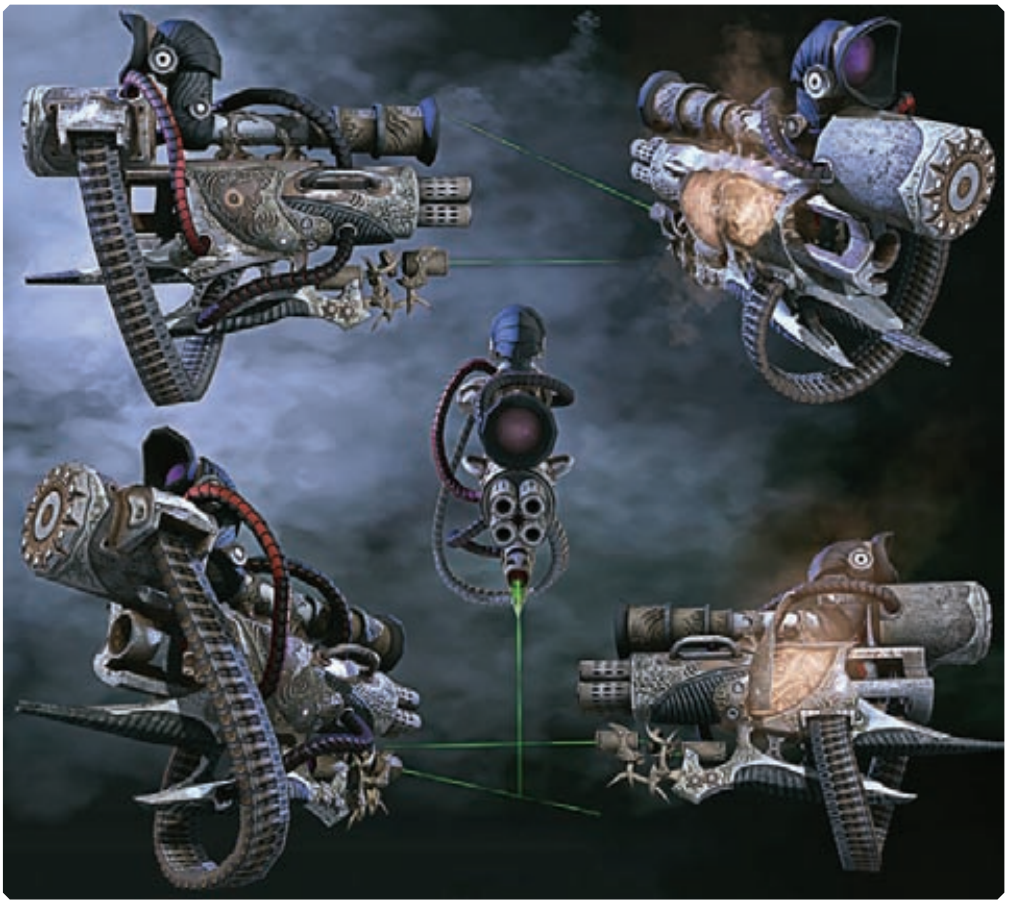
Карта ширины бликов (gloss)

Также на модели мы будем использовать текстуру самосвечения на раскаленные детали механизма. В зависимости от шейдера, используемого движком, карта самосвечения либо добавляется к карте цвета, или просто служит маской незатенения. В первом случае нет необходимости добавлять ее в карту цвета. Во втором – цвет незатененных областей лежит со всем остальным цветом, а карта служит лишь маской.

Луч лазерного прицела нарисован просто для наглядности. В текстуре он занимает минимум места, потому я смог себе это позволить. Но в идеале это отдельный эффект, отдельный объект, который хитро должен менять прозрачность в зависимости от уровня затуманенности окружения и прерываться, встречаясь с преградой, оставляя на ней четкую точку прицела (как в реальности).

Вот и все. Спасибо за внимание, всех вам благ, берегите себя! Наш враг – лень! Дадим отпор врагу.





Карта самосвечения (self-Illumination)

СОЗДАНИЕ КОНЦЕПТА ПЕРСОНАЖА. ВЛАДИМИР ХАРКОННЕН. ПО СЛЕДАМ DUNE

Александр Печёнкин (в сети известный как Little Druid) – опытный и талантливый концепт-художник, работавший над Disciples III и рядом неанонсированных игровых проектов. Он активно участвует в Dominance War, а в свободное время ударно работает в подолье. Для «РС ИГР» он любезно согласился написать подробный материал о том, как рисует своих персонажей. Все концепты Александр создает с помощью планшета и программы Adobe Photoshop, раньше все концепты он вначале рисовал на бумаге. Теперь большую часть времени посвящает именно цифровому искусству.

Медведь-меломан. Был нарисован сначала на бумаге, потом отсканирован и обрисован в Adobe Photoshop.

Концепт персонажа из «Disciples III: Ренессанс». Бывший воин храма, которого коснулась рука Мортис. Восстал их мертвых, из-за этого кресты на его доспехах потрескались и раскрошились.

Сегодня я расскажу о работе концепт-художника, точнее попробую при вас нарисовать концепт персонажа и рассказать подробно о том, как я это делаю. Начнём с персонажа, которого будем рисовать. Когда я получил предложение нарисовать концепт для этого свитка, честно говоря, обрадовался, что можно порисовать на свободную тему. Но потом, подумав, я всё-таки решил взять уже существующего персонажа. Объясню почему. Концепт-художнику часто приходится работать по описанию. Игровые персонажи часто завязаны в сюжетных линиях игры, а сюжет пишут геймдизайнеры или сценаристы. Поэтому работа концепт-художника чаще всего заключается в том, чтобы воплощать уже придуманных героев и персонажей.

Итак, перейдём непосредственно к нашему герою. Я взял Владимира Харконнена (также известного как Барон Харконненов), одного из главных действующих лиц романа «Дюна» (Dune) Фрэнка Герберта (Frank Herbert). Я думаю, многие читатели знакомы с этим персонажем. Для тех, кто слышит его имя в первый раз, дам краткую сводку: Владимир – отрицательный персонаж вселенной Дюны, глава Дома Харконненов и планетарный губернатор Арракиса. Хитрый, умный, жестокий правитель, предпочитающий действовать с помощью интриг и яда (и, естественно, чужими руками). Обладает талантом манипулировать другими через их слабости и свое понимание человеческой природы…

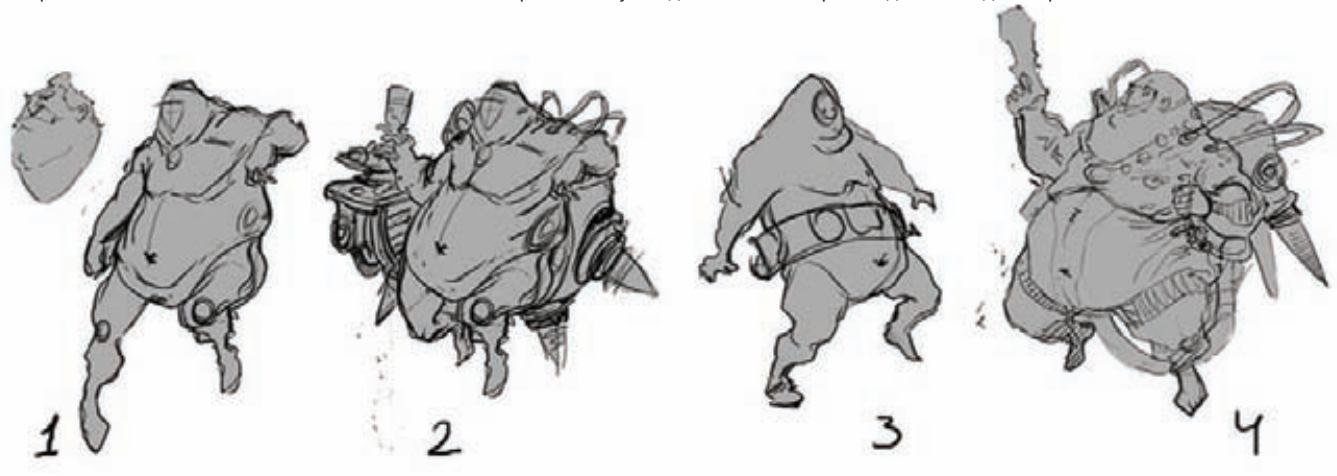
ЛАЙН-АРТ ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, ТАК КАК ПО ТАКИМ КОНЦЕПТАМ ТРЕХМЕРНЫМ МОДЕЛЛЕРАМ ПРОЩЕ РАЗОБРАТЬСЯ В ДЕТАЛЯХ И ФОРМАХ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЛИ ОБЪЕКТОВ.

Пример барона Владимира Харконнена, сделанного другим художником. Образ харизматичный, но при этом узнаваемый. В этом и состоит главная сложность в работе над известными персонажами – нужно раскрыть уже знакомого, казалось бы, персонажа с новой стороны, не дав ему при этом потерять свою узнаваемость.

MILESTONE 1 ДРАФТОВЫЙ СКЕТЧ (ПОИСК ОБРАЗА)

Первое, с чего мы начнём разработку концепта, – это быстрые наброски персонажа. Нам известно, что он был огромный и настолько толстый, что не мог сам передвигаться и использовал силовые устройства. Я решил заменить силовой пояс на более заметный элемент («летающее кресло») по двум причинам. Во-первых, кресло придает персонажу более интересный силуэт; во-вторых, кресло смотрится явно выгоднее пояса. Сначала мы делаем силуэтные наброски – для персонажа крайне важно, чтобы был интересный силуэт. Я делаю несколько набросков, чтобы потом можно было выбрать более удачные. Из первых набросков, которые я нарисовал, мне больше нравятся второй и четвертый варианты. Во втором наброске мне нравится кресло, а в четвертом поза персонажа. Попытаемся теперь объединить эти два наброска.

Первые наброски образа.



MILESTONE 2 ДРАФТОВЫЙ СКЕТЧ (ПОИСК ОБРАЗА)

На этом этапе я пытаюсь определить, какие элементы нам нужны, а какие нет. Например, ручку управления креслом я решил убрать, так как барон управлял своим полетом силой мысли, а вот кубок в руке и небольшой натюрморт я оставлю, чтобы подчеркнуть, что Владимир любил поесть. Ещё, думаю, можно добавить баронскую цепь. Так как я работаю в линейном арте, первая половина работы будет делаться монохромной. Лайн-арт (Line art) часто используется в игровой индустрии, так как по таким концептам трехмерным моделлерам проще разобраться в деталях и формах персонажей

или объектов. Ещё лайн-арт позволяет делать достаточно понятные орнаменты для последующего использования в текстуре, ну и, конечно, все это в совокупности здорово ускоряет процесс. Продолжаем рисовать нашего персонажа, переходим к более детальной проработке. Намечаем лицо, какие-то мелкие детали (ордена, болты, механизмы, ремни). Всё это мы размещаем на нашем персонаже – скорее, даже не размещаем, а примеряем! Вдобавок я немного изменил первичный силуэт, добавив сиденью кресла механические приспособления. В дальнейшем нам надо будет выделить ключевые элементы, у нас это голова и живот. Основные элементы в концепте очень важны, так как человек должен их сразу замечать и узнавать персонажа. Например, вспомните, Pyramid Head из Silent Hill: благодаря своей необычной форме головы персонаж очень узнаваем, и ни один игрок не спутает его с другим. Теперь у нас есть общее представление о том, что должно получиться в итоге.

Удачно найденный образ Pyramid Head стал одной из визитных карточек Silent Hill и активно используется во всех играх серии. Дизайн жуткий и при этом очень хорошо запоминающийся.

MILESTONE 3 КОНЕЧНАЯ ОТРИСОВКА

Следующий наш шаг – это конечная прорисовка всех элементов и доведение нашего персонажа до финального варианта. Здесь нам придётся уделить большое внимание деталям. Я люблю прорисовывать все элементы, орнаменты, детали одежды и экипировку персонажа. Это нужно для того, чтобы в последующей работе моделлеры и текстурщики не ломали себе головы, какой элемент или, скажем, что за орнамент должен быть на персонаже. Поверх персонажа мы начинаем отрисовку, все элементы, которые мы наметили, обрисовываем более тщательно – складки одежды, фирменную баронскую цепь, лицо и т.д. На шее у барона изображён грифон, родовой герб Харконненов. В целом, для лайн-арта я бы посоветовал обычную круглую кисть (напомню, что всё делается в Abode Photoshop).

MILESTONE 4 ПОКРАСКА

Теперь наш барон готов под покраску. Сначала я решил не отходить от стереотипа и сделать Владимира в красном, но почитав информацию о нём, узнал, что цвет дома Харконненов голубой. Так как первый раз вселенную Дюны я увидел в игре Dune: The Battle for Arrakis на приставке Sega, то, естественно, для меня Атрейдисы синие, Харконнены красные и точка. Я думаю, кто играл, тот поймёт.

Пробуем варианты покраски под лайн-артом, выделяя основные элементы дизайна персонажа цветовыми пятнами.
С помощью контрастных цветов я хочу акцентировать внимание на основных элементах барона – лицо и живот, так как лицо является ярким отражением характера персонажа, ну а живот является «брендом» Владимира Харконнена. Комбинезон барона будем делать тёмного цвета, чтобы светлыми пятнами на его силуэте выделялись лицо и живот. Для покраски я использую заливки, а потом поверх крашу текстурными кистями. Еще несколько часов ударной работы над деталями и цветом – и первоклассный концепт готов! Спасибо вам за внимание и успехов в творчестве.

ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ЛАЙН-АРТ!

Лайн-арт (Line art) очень удобен для моделлеров и текстурщиков, но помимо этого он просто очень круто смотрится на бумаге и порой напоминает своего рода художественный чертеж. Чуть ниже мы предоставляем вам потрясающие работы по лайн-арту. И с нетерпением ждем ваших творений!

Автор:
Петр Сальников

Я СЛЫШУ ГОЛОСА

Когда артист Джеймс Эрл Джонс (James Earl Jones) узнал, что лицо его героя в грядущем новом фильме никто не увидит, он пришел в ужас: мол, что я за актер, если никто не видит моего лица, слыша лишь мой голос? Тем не менее, тот самый голос Джонса до сих пор имеет культовый статус и используется повсюду – от современных комедий до пьяных кухонных шуток. Потому что это голос Дарта Вейдера.

Я РЕЖИССИРУЮ ЛЮДЕЙ

Надо понимать, что великолепный голос Вейдера – заслуга не только актера, но и режиссера озвучения: актерские голоса – те еще музыкальные инструменты, и умение играть на них – настоящее искусство. Вряд ли кто-нибудь может рассказать о премудростях работы с актерами лучше, чем Владимир Грезнев – режиссер московской студии Orange. Студия занималась и занимается озвучением крупнейших западных и отечественных проектов, в портфолио Владимира – такие игры, как Battlefield: Bad Company 2, Devil May Cry 4, Fallout 3, «Аллоды Онлайн», и это лишь малая часть серьезного списка высокобюджетных продуктов, о которых говорят как в прессе, так и в Интернете.

БОЛЬШЕ ОГНЯ

К сожалению, работа режиссера озвучения часто остается за кадром, хотя роль актеров и собственно режиссера в создании атмосферы игры – вещь неоценимая. Здесь все похоже на киноиндустрию: одну и ту же роль два разных актера могут сыграть по-разному, но при наличии хорошего режиссера фильм может подняться даже без привлечения известных лиц и голосов.

В каком-то смысле эта работа похожа на лепку из пластилина: все получится, если у вас достаточно огня, чтобы растопить этот материал, и хватает сил на то, чтобы сотворить из него желаемое.

РОК-РЕЖИССЕР ВЛАДИМИР ГРЕЗНЕВ НЕ МАЖЕТ ГУБЫ ГУТАЛИНОМ

Сергей Чонишвили

Николай Быстров, Devil May Cry 4

? Расскажи, пожалуйста, о себе. Как ты пришел к звукорежиссуре, какими судьбами и почему попал в игровую индустрию?

Сначала, как и всех обыкновенных советских детей, родители отдали пятилетнего меня в музыкальную школу, где после прослушивания преподаватели сказали: никакого фортепиано, вы им ребятенку испортите идеальный слух, так что либо скрипка, либо ничего. Музыкальную школу я, конечно, закончил, но скрипку невзлюбил надолго: все нормальные дети во дворе в футбол гоняли, а мне приходилось по 6 часов в день пиликать.

Потом было отрочество, открытие границ, падение занавеса, берлинской стены (и что еще там по списку), – до обыкновенных советских подростков дошла музыка «оттуда». Сразу появились приоритеты, увлечение гитарой и какие-то домашние эксперименты звукозаписи с катушечными магнитофонами, очень наивные и смешные. Была и игра в рок-ансамбле, но очень быстро оказалось, что сам ансамбль не приносит той радости творчества, какую я испытывал от общения со всякими звуковыми приборами.

Чуть позже появились компьютеры и первые 8-битные звуковые карты.

Затем было радио: сначала просто сидел на эфире, меняя диски, потом монтировал ролики – тогда, году в 1994-1995, и начал работать с дикторами и актерами. Программировал эфир, умудрился поработать и на телевидении, и к двухтысячным годам вся эта канитель порядком поднадоела: захотелось чего-то большего, поэтому откликнулся на объявление одной из игровых компаний и был принят в штат.

? Почему ты стал режиссером актерского озвучения, а не занялся звукорежиссурой и продюсированием музыкального игросодержания? Или был такой опыт, но ты предпочел работать с актерами, а не с музыкантами?

Так сложилось, что мне с актерами интересно и нескучно. Каждый из них – вселенная, даже если брать в расчет то, что игры по сути все одинаковы: Господи, сколько же сотен тысяч раз за последние лет семь я записал крик «Граната! Ложись!»

А с игровой музыкой и озвучкой спецэффектов не получилось. Ввиду моего гипертрофированного перфекционизма и любви к аутентичности я довольно быстро понял, что совершенно лишний человек в этих сферах. Актеры же – именно тот гибкий материал, из которого я могу плести то, что нужно мне (или, скажем, заказчику), главное – уметь это делать.

? Традиционный вопрос о разнице работы с кино и играми. Вообще, у тебя был опыт озвучения видеоряда с живыми актерами? Так или иначе, в чем, на твой взгляд, заключаются отличия между работой с неозвученным кино и безмолвными цифровыми болванчиками?

Денис Дицель, «Аллоды Онлайн»

ДЛЯ ЛЕНИВЫХ

Если у вас мало времени и очень хочется почитать побольше про игры и поменьше про дело, то вот, пожалуйста: Владимир не поленился и ответил на все наши вопросы тезисно. Прямо как псевдошкольные книги «Классика в кратком содержании».

Расскажи, пожалуйста...
Нуууу....
Почему ты стал режиссером...
Потому что. Был опыт.
О разнице работы с кино и играми...
Разница есть, а чо?
Ушел курить, актер все начитал, – вот и день прошел....
Ну, так оно и есть.
Музыкой в игры ты вообще пробовал заниматься?..
Заниматься пробовал. Скукотища.
Каких артистов ты слушаешь...
Всяких.
Поделишься секретами? Хоть намекни!
Нельзя!

Процесс озвучения игры актерами на порядок более энергоемкий, технически сложный и интересный, нежели в кино. Начиная с того, что зачастую мы не можем показать актеру персонажа. Точнее – прокрутить какой-то ролик или выдать скриншоты мы можем, но в большинстве случаев актеру непонятно, что его персонаж делает в конкретный момент произнесения реплики. Можно было бы, конечно, демонстрировать актеру прохождение игры от и до, но вы ведь хотели бы, чтобы локализация той же Fallout 3 вышла день в день с западным релизом, правда? А если вариантов прохождения два? А если – сто? Есть и другие отличия от работы с озвучением в кино, но боюсь наскучить сугубо техническими подробностями.

? В чем заключается специфика работы с актерами? Со стороны работа режиссера озвучения выглядит так: нажал «Запись», ушел курить, актер все начитал, – вот и день прошел. Развей стереотипы, расскажи о своей работе в подробностях.

Вообще, я уже довольно давно перешел из категории «звукорежиссер» в категорию «режиссер озвучения»: я подбираю актеров на роли, составляю график работ, смету и так далее. На Западе кастинг-менеджер – отдельная профессия, конечно, но не разорять же отечественную игровую индустрию. Поэтому в голове одновременно укладывается масса информации: этот актер подойдет на роль Таракана, объем роли 200 реплик – значит, сделаем за час; дыра в расписании студии сегодня с 11 до 12, но, черт побери, актеру раньше 15-00 звонить нельзя: он у нас сова (а не таракан). Следовательно, договариваться надо было накануне, но материал пришел только утром, а сдавать уже вечером. Так, кто еще может сделать Таракана?

И это я еще не приступил собственно к работе! Теперь о «нажал запись ушел курить». Представь, что было бы в кино, если бы ушел курить режиссер (сценарий же есть, пусть актеры сами и играют, как считают нужным, а оператор снимает, как он это видит). Так и тут: нужен контакт, нужно руководство, направление движения. Нужно знать, что если фразу можно прочитать в разных контекстах, то лучше прочитать ее во всех возможных вариантах сразу, чем звонить менеджеру заказчика и выяснять, что именно имелось в виду. Разумеется, всегда хочется видеть идеальный скрипт, где все нюансы указаны заботливой рукой разработчика, но это такая «терра недостижимма», что лучше не буду лишний раз плакаться.

И очень, конечно, важна эмоциональная составляющая процесса. Если мне нужна в игре проститутка, я перед записью лишний раз рискну отпустить фривольную шуточку или шлепну актрису по попке. Зачем – никто из окружающих не поймет, но, поверьте, это настроит ее на нужный мне тон.

И, чтобы отмести все пересуды, добавлю:

безусловно, это не единственный способ записать проститутку. Таких маленьких хитростей за годы работы набралось очень много, и все это успешно используется.

? А музыкой в играх ты вообще пробовал заниматься, или обнаружил в себе перфекциониста и даже браться не стал? Звукорежиссер, в конце концов, – кто-то вроде прораба на стройке: следит за процессом и корректирует его, но в случае чего многое может сделать сам. Признавайся, писал музыку для игр?

А кто не без греха? Но, возвращаясь, опять же, к перфекционизму, решил, что либо делать все идеально, либо не делать вообще, а на идеально не хватает времени. Поэтому всю подобную работу обычно перекладываю на других людей, которым доверяю, а сам иногда балуюсь, лишь бы вспомнить молодость.

? Каких артистов ты слушаешь вне работы? Какое влияние оказали на становление твоей личности любимые коллективы или отдельно взятые музыканты?

Вне работы я слушаю тишину, потому что уши должны отдыхать. И мозг.
А вообще, любой среднестатистический человек всю жизнь слушает то, что он слушал в 17 лет, – на этом построено программирование радиостанций, например. В 17 я слушал The Cure и Smashing Pumpkins. Сейчас мне 35, и вкусы не поменялись совершенно, хотя и прослушано громадье всякой музыки разных стилей, разных эпох. Добавились разве что Малер и Бетховен – но это уже заслуга консерватории, в которой я имел счастье обучаться. Что касается влияния кумиров на мое становление личности… хм… я, конечно, не мажу губы помадой, как Роберт Смит и гуталином, как Глеб Самойлов, но непричесанный бардак на голове меня не особо тревожит.

? Ты занимался озвучением таких игр, как Devil May Cry 4, Fallout 3, Bad Company 2, да что уж там: за плечами у тебя вагон и маленькая тележка крупных проектов, работой над которыми не грех гордиться. Что дальше? Я знаю, ты сейчас работаешь над русской версией очень крутой и ожидаемой игры, поделишься секретами? Хоть намекни!

Нельзя! Пока нельзя! Могу только сказать, что это уже по-привычному колоссально огромный проект с разными техническими ограничениями, накладываемыми движком игры даже на актерскую озвучку. Проект нереально атмосферный, по-доброму хулиганский и, в то же время, очень серьезный. Наверное, для меня эта игра наиболее близко подошла к жанру кино, нежели все остальные, и мы очень старались не потерять при локализации эту самую атмосферность. Убили массу сил на решение всех проблем, но сделали. Ты, кстати, застал меня в тот момент, когда мы с актером потратили полчаса на то, чтобы придумать в русском языке адекватную замену слову cocksucker.
Причем такое слово, которое идельно, эээ, ляжет в губы персонажа в ролике. Больше пока ничего не могу сказать о проекте. ■

Кирилл Радциг, Bad Company 2

Нина Гогаева, «Аллоды Онлайн»

Автор:
Иван Сапров

AMERICAN DREAM

ИСТОРИЯ ПРОЕКТОВ АМЕРИКАНА МАКГИ

АМЕРИКАН МАКГИ (AMERICAN MCGEE) – ОДНА ИЗ САМЫХ НЕОДНОЗНАЧНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ОН ПОДАРИЛ НАМ ПРЕКРАСНЫЙ ГОТИЧЕСКИЙ ХОРРОР В СТИЛЕ РАННЕГО ТИМА БЕРТОНА (TIM BURTON) AMERICAN MCGEE'S ALICE. НО С ДРУГОЙ – ИМЕННО ОН В ОТВЕТЕ ЗА ВЫХОД БЕСТОЛКОВОГО ЭКШНА BAD DAY L.A. ТЕПЕРЬ ЖЕ РАЗРАБОТЧИК ЗАДУМАЛ СИКВЕЛ СВОЕЙ «АЛИСЫ», КОТОРЫЙ ВСЕ РАССТАВИТ ПО СВОИМ МЕСТАМ. ЕСЛИ ИГРА ОКАЖЕТСЯ ШЕДЕВРОМ, КАК ПЕРВАЯ ЧАСТЬ, МЫ ЗАБУДЕМ И ПРОСТИМ BAD DAY L.A И ИЗВИНИМСЯ ЗА КИЛОМЕТРОВЫЕ ОСКОРБЛЕНИЯ В ЕГО АДРЕС. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ ЗАБУДЕМ САМОГО МАКГИ. КАК БЫ ТАМ НИ БЫЛО, В СВЯЗИ С АНОНСОМ AMERICAN MCGEE'S RETURN OF ALICE, МЫ РЕШИЛИ ВСПОМНИТЬ, ЧЕМ ЗАНИМАЛСЯ ИГРОВОЙ ДИЗАЙНЕР НА ПРОТЯЖЕНИИ СВОЕЙ МНОГОЛЕТНЕЙ КАРЬЕРЫ.

ID SOFTWARE, QUAKE И DOOM

Свою карьеру МакГи начал в 1992 году. В то время он жил по соседству с Джоном Кармаком (John Carmack), работал в автомастерской и в свободное время занимался программированием. Почти сразу после знакомства Джон пригласил Американа в id Software в отдел технического обеспечения. Поработав там пару месяцев, МакГи получил должность дизайнера уровней. Однако в id он занимался не только локациями, но и звуковыми эффектами и музыкой. Его главными проектами во время работы в id считаются обе части Doom и первые две части Quake, для которых МакГи создавал уровни и частично придумывал сеттинг.

01 DOOM И DOOM 2

РАЗРАБОТЧИК: id Software
ИЗДАТЕЛЬ: GT Interactive
ДАТА ВЫХОДА: 10 декабря 1993 и 10 октября 1994

Doom – не первый шутер от первого лица, однако все равно считается основоположником жанра. От своего прародителя, Wolfenstein 3D, Doom отличается не только более сложной архитектурой уровней, но и куда большим количеством оружия, разнообразием противников и головоломками.

Локации в Doom представляют собой большой, запутанный лабиринт с огромным количеством коридоров, тайных проходов, ловушек и тупиков. В любой момент игрок может наткнуться на разной степени опасности кислоту или вулканическую лаву, найти портал, который перемещает из одного конца локации в другой, или внезапно встретить притаившихся демонов. Важной особенностью является то, что уровни постоянно видоизменяются, причем иногда это происходит без участия игрока. Например, в отдельных случаях потолок в буквальном смысле падает на пол, как заправский пресс, пол исчезает из-под ног или превращается в вулканическую породу, стены двигаются, исчезают и появляются вновь. Иногда трансформацией уровня можно управлять, найдя необходимый рычаг, но чаще всего приходится изучать карту и остерегаться всевозможных ловушек. Найти выход из лабиринта – и есть главная задача игрока, только после этого уровень закончится и начнется новый. Но помимо сложной архитектуры в игре есть и простенькие задачки: иногда с рубильниками поэкспериментировать, а иногда отыскать ключ, чтобы открыть запертую дверь.

Естественно, путешествия по запутанным уровням сопровождаются постоянными перестрелками со всевозможными демоническими созданиями, а порой на пути попадаются и особо жирные порождения ада – Боссы, победа над которыми обычно открывает доступ к следующему уровню. В сиквеле дизайн уровней шагнул вперед. Действия Doom 2 разворачиваются на Земле, а не на марсианском военном объекте, как в прошлой части, поэтому локации стали разнообразнее. Кстати, запутанных лабиринтов по сравнению с оригиналом в продолжении поменьше. Впрочем, поломать голову над поиском выхода иногда все равно придется.

В Doom на славу поработали не только дизайнеры уровней, но и художники. Только посмотрите на этого красавца: выглядит он в лучших традициях голливудского кино.

По нынешним меркам графика кажется смехотворной, но на тот момент это был эволюционный скачок.

Иногда местные локации все-таки напоминают «мрачное фэнтези».

Несмотря на всю революционность Quake, характерные для проектов id коридорные уровни никуда не исчезли. Впрочем, не исчезли они и в Doom 3, и в Quake 4: стереотип грозится сломать проект Rage, который сейчас находится в разработке.

02 QUAKE И QUAKE 2

РАЗРАБОТЧИК: id Software
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
ДАТА ВЫХОДА: 22 июля 1996 и 9 декабря 1997

В свое время Quake совершила революционный скачок в плане графики – это первая игра, в которой не просто рисовалась высота, а использовались полностью полигональные объемные модели, в результате чего игра стала целиком трехмерной. Из-за этого Quake сильно отличалась не только от Doom, в которой все – и персонажи, и локации – были спрайтовыми (двухмерными, плоскими), но и от большинства других игр тогдашнего времени. Конечно, новая технология помогла в создании локаций, которые стали на порядок сложнее и интереснее: появились лестницы, ящики, на которые можно взбираться. Никуда не исчезли и секретные области, которые нужно было находить, чтобы получить какой-нибудь бонус (оружие или аптечку). На месте остались и всевозможные задачки, связанные с поиском ключей, рычагов и прочих выключателей, необходимых для дальнейшего прохождения игры.

Фантазия разработчиков тоже не подвела: по сюжету, главный герой перемещается по параллельным вселенным, уничтожая демонов, – так вот, потусторонние миры получились превосходно. Мало того что каждая новая локация максимально отличается от предыдущей, так еще и постоянно возникает чувство, будто действительно находишься в другом измерении. Всего в обеих частях Quake насчитывается 64 уровня.

Важной особенностью обеих Quake стал мультиплеерный режим, который моментально привлек толпы игроков. И это понятно: до Quake сражения по сети никогда не были столь захватывающими и динамичными. Поэтому неудивительно, что много внимания при создании игры было уделено как раз разработке карт для сетевых баталий. Сам МакГи неоднократно признавался, что создание локаций для сетевой игры стало чуть ли не самым приятным в работе над Quake.

Кстати, главный дизайнер игры Джон Ромеро (John Romero) настаивал, чтобы первая Quake была выдержана в стилистике «темного фэнтези», однако МакГи вместе с другим дизайнером уровней Тимом Уиллитсом (Tim Willits) по согласованию с высшим руководством решили делать sci-fi игру.

ELECTRONIC ARTS И ALICE

В 1997 году, сразу после завершения работы над Quake 2, МакГи покинул id Software и устроился в молодую на тот момент компанию Maxis. Долго он там не проработал, вскоре ему поступило предложение, от которого невозможно отказаться, – занять должность креативного директора Electronic Arts. Под крылом EA он начинает разработку своего первого самостоятельного проекта.

03 AMERICAN MCGEE'S ALICE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rogue Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ДАТА ВЫХОДА**: 29 ноября 2000 года

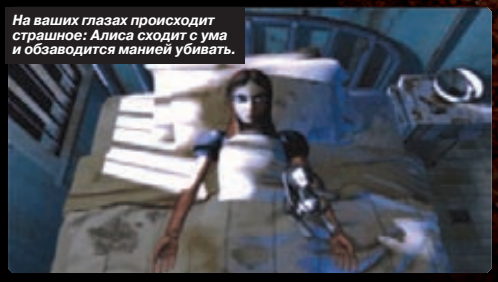
В книге Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране Чудес» маленькая девочка попадает в волшебный мир, там знакомится со сказочными персонажами, пьет чай, играет в крикет, а в конце благополучно возвращается домой. В игре American McGee's Alice эта же девочка снова попадает в волшебный мир, но на этот раз уже с большим кухонным тесаком.

На сегодня Alice – это единственная игра от МакГи, к которой действительно ни у кого нет никаких претензий. И в этом нет ничего удивительного, ведь в этой игре прекрасно практически все: начиная с простого, но веселого геймплея, который не томит сложной боевой системой, и заканчивая гнетущей атмосферой и уникальным авторским стилем. На удивление хорошо авторам удались сюжет и диалоги. История рассказана настолько правдоподобно, что по ходу игры начинаешь верить, что именно эта, а не кэрролловская Алиса, является настоящей.

Напомним, что по сценарию Алиса становится сиротой: как-то ночью в ее доме происходит пожар, родители сгорают, а она, чудом уцелев, получает серьезные ожоги и глубокие душевные травмы. После этого девочку направляют в психиатрическую больницу на лечение, там ей дарят игрушку белого кролика, который толкает уже искаженное и больное сознание героини назад в Страну Чудес и Зазеркалье. Те, кто читал оригинал или смотрел в кинотеатрах фильм по мотивам, в Alice просто не увидят знакомых персонажей, так сильно все они изменились. Сама Алиса, помимо того что повзрослела, носит испачканный кровью белый фартук и агрессивно скалится. Чеширский Кот теперь является скелетом и хоть выступает на стороне Алисы, все равно излучает зло. Вообще, тщательная работа над каждым из героев – наряду с атмосферой и декорациями – одно из главных достоинств игры.

Сразу после выхода American McGee's Alice ей присвоили статус шедевра, а Американа МакГи назвали гениальным игровым дизайнером. Впоследствии, впрочем, это поспешное утверждение пришлось поставить под сомнение.

При взгляде на Alice понимаешь, почему визуальный стиль игры считается неповторимым: действительно, ничего подобного в компьютерных играх не было вплоть до Grimm.



На ваших глазах происходит страшное: Алиса сходит с ума и обзаводится манией убивать.

Юная девочка с кухонным тесаком только что зарубила Шляпника. Нередкая для Alice картина.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Имя Американ в переводе с английского означает «американец». Его придумала мать МакГи после того, как однажды на улице увидела девочку по имени Америка. Если есть Америка – должен быть и Американец. Кстати, по рассказам самого МакГи, за границей многие не понимают, что это его настоящее имя, и начинается забавный диалог:

- Привет, как тебя зовут?
- Американ.
- Я понял, что ты американец, тупица, зовут-то тебя как?

Например, в Японии он предпочитает называть себя Такеси. По его словам, если японец видит парня европейской внешности, но с именем Такеси, он понимает, что его настоящее имя звучит нелепо.

Полеты на футуристическом транспорте сперва здорово кружат голову.

В мире игры почти все роботы одинаковые: похоже, что разработчикам банально не хватило фантазии. МакГи на них нет.

К сожалению, эти головокружительные заезды к середине игры изрядно надоедают.

ТРЕВОР ЧАН, SCRAPLAND И BAD DAY L.A.

В 2003 году МакГи увольняется из Electronic Arts и основывает собственную компанию The Mauretania Import Export Company. Примерно в это же время он начинает сотрудничество с фирмой Enlight, руководителем которой является Тревор Чан (Trevor Chan). Стартуют активные работы над проектом Bad Day L.A. Также МакГи приступает к продюсированию еще одного проекта команды.

ПРЯНАЯ ПОНИ

В 2009 году открылась Spicy Pony, дочерняя компания Spicy Horse, которая занимается разработкой игр для iPhone (а теперь, наверно, и iPad). Первой игрой этой студии стала DexIQ, своеобразный тест на ловкость и IQ одновременно. Игра предлагает несколько мини-игр, по прохождению которых определит ваши вышеуказанные параметры. Второй игрой студии стала головоломка под названием American McGee's Crooked House. Ее смысл в том, чтобы, переставляя предметы, помочь маленькой мышке сбежать из Изогнутого дома.

04 AMERICAN MCGEE PRESENTS SCRAPLAND

РАЗРАБОТЧИК: Mercury Steam Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: Enlight Software
ДАТА РЕЛИЗА: 4 ноября 2004 года

В названии игры имя МакГи появилось столь неожиданно, что многие, в том числе и мы, решили, что это ошибка или чья-то шутка. Тем более что и от самого дизайнера на тот момент вот уже несколько месяцев не было никаких вестей. Но вскоре все сомнения развеялись: да, за Scrapland действительно стоял Американ МакГи. Его роль, правда, ограничилась только продюсерской.

Scrapland могла стать качественным ироническим детективом с элементами драмы в стиле какого-нибудь «Искусственного разума» или даже «Особого мнения», однако авторам игры не хватило опыта, и в итоге мы получили еще один клон GTA с футуристическими машинками и роботами в главных ролях.

В мире Scrapland роботы живут далеко от людей, на закрытой планете, в полной гармонии с собой и окружающими. Поломаться или заржаветь они не могут, вся информация о жителях хранится в единой Базе Данных, которая постоянно обновляется, и в случае неисправности одного из местных быстро создается его точная копия. Но в какой-то момент идиллия «портилась»: информация из Базы начала стираться, а роботов стали убивать. Игроку уготовлена роль журналиста, недавно прибывшего на планету и желающего выяснить, что происходит.

Даже невзирая на классную идею, у разработчиков получилась плохая игра: сюжет постоянно провисает, а миссии созданы по знакомой с детства схеме: копировать... вставить! Иногда полностью идентичные задания следуют сразу друг за другом. Персонажи, машины, локации тоже выглядят одинаково. Похоже, что в мире Scrapland все собирается на одном заводе и делается по одной инструкции.

Однако у игры есть и некоторые плюсы. Диалоги иногда попадают в цель и заставляют улыбнуться, а игровой мир в целом получился настолько красивым, что о недостатках игры попросту забываешь и борешься с желанием написать хвалебный отзыв в адрес разработчиков, а за один только полет на футуристическом транспорте хочется признаться в любви и просить руки и сердца. Вот только все эти впечатления живут исключительно до следующей сюжетной миссии, которая, в точности как и предыдущая, скучна и невыразительна.

АЛИСА, ПОМИМО ТОГО ЧТО ПОВЗРОСЛЕЛА, НОСИТ ИСПАЧКАННЫЙ КРОВЬЮ БЕЛЫЙ ФАРТУК.

05 AMERICAN MCGEE PRESENTS BAD DAY L.A.

РАЗРАБОТЧИК: Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ: Aspyr Media
ДАТА ВЫХОДА: 29 августа 2006

Начинается игра с того, что главный герой, простой американский бомж по имени Энтони Уильямс, на оживленной автостраде средь бела дня, простите, ср... справляет нужду. Причем пока герой воюет с собственным кишечником, прямо над Лос-Анджелесом терпит крушение самолет с биохимическим вирусом на борту. Все вокруг паникуют и становятся жертвами таинственной заразы: прямо на глазах люди превращаются в ходячие полутрупы. Дальше – больше. Город внезапно атакуют террористы. Начинается землетрясение. И наводнение. И метеориты с неба летят. В общем, на Лос-Анджелес в прямом смысле обрушиваются главные штампы американского кино, а Энтони только и остается, что бежать подальше из богом забытого города.

С точки зрения геймплея Bad Day L.A. – это монотонная беготня от одной точки к другой с параллельным выполнением простеньких миссий в стиле «перестреляй всех снайперов», «собери пять предметов». Основными противниками тут являются террористы, которые плохо бегают, материализуются из воздуха и вообще ведут себя не совсем адекватно. Помимо идиотского геймплея игра предлагает туалетный юмор уровня районного ПТУ. И если главный медикамент в игре – порножурнал – еще воспринимается с натянутой, но все-таки улыбкой, то демонстративно вытянутый средний палец под словом «f*ck» к десятому разу начинает надоедать, а к пятидесятому провоцировать на гнев и ярость. К середине игры у Энтони появятся единомышленники, у каждого из них есть уникальные возможности, которые нужно использовать для дальнейшего прохождения.

Если верить американскому сайту gamerankings.com, средняя оценка Bad Day L.A. в западной прессе составляет 33.15%. Мы оценили ее не многим выше. После выхода игры критики так сильно застыдили дизайнера, что ему в срочном порядке пришлось уехать из Америки и вернуться к кровавым «детским» сказкам.

МЕРТВЫЙ ВОЛШЕБНИК

Сразу после выхода Alice стало известно, что неугомонный МакГи готовит еще один проект по мотивам другой знаменитой сказки, «Волшебник страны Оз» – American McGee's Oz. От Alice игра должна была отличаться большим открытым миром и нелинейным сюжетом. Сюжетно American McGee's Oz планировалась как приквел к самой первой книге во вселенной, рассказывающий о войне между людьми, эльфами и крылатыми обезьянами, которая уже много веков ведется в стране Оз. Игрок же должен был исполнить роль «избранного», от которого зависит судьба сказочного мира. Проект так и не вышел – его закрыли в марте 2004 года.

Нет смысла разбираться, террорист перед Энтони или мирный гражданин, – по вине программистов, отвечающих за AI, практически все в этом городе настроены против героя.

Эта валяющаяся на асфальте бабушка так и не поняла, что против лома – нет приема.

С крушения вот этого самого самолета и начался «плохой день в Лос-Анджелесе».

И ЕСЛИ ГЛАВНЫЙ МЕДИКАМЕНТ В ИГРЕ – ПОРНОЖУРНАЛ – ЕЩЕ ВОСПРИНИМАЕТСЯ С НАТЯНУТОЙ, НО ВСЕ-ТАКИ УЛЫБКОЙ, ТО ДЕМОНСТРАТИВНО ВЫТЯНУТЫЙ СРЕДНИЙ ПАЛЕЦ ПОД СЛОВОМ «F*CK» К ДЕСЯТОМУ РАЗУ НАЧИНАЕТ НАДОЕДАТЬ, А К ПЯТИДЕСЯТОМУ - ОТКРОВЕННО РАЗДРАЖАТЬ.

ПРЯНАЯ ЛОШАДЬ И GRIMM

В 2007 году МакГи переезжает в Шанхай, где открывает новую студию под названием Spicy Horse. На сегодня штат компании насчитывает более 35 человек, еще около 20-30 постоянно привлекаются со стороны для работы над особо сложными проектами. У Spicy Horse есть филиал в США.

Татуировка на руке МакГи ничего не значит – это просто модный символ.

Несмотря на интересный визуальный стиль, выглядит игра как проект для устаревшей игровой консоли.

06 AMERICAN MCGEE'S GRIMM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Spicy Horse
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Turner Broadcasting System
- **ДАТА ВЫХОДА:** 31 июня 2008 – 24 апрель 2009

Мерзкий на вид гном по имени Гримм решил, что детские сказки слишком добрые, и захотел это исправить. В буквальном смысле. Путешествуя по волшебным мирам, он превращает их в мрачные фильмы Тима Бертона с летучими мышами, надгробными плитами и прочими элементами готического стиля. В кошмар «детская история» превращается постепенно: все начинается с маленьких объектов, вроде птичек или лавочек, а заканчивается большими домами. Степень превращения показывает индикатор в углу экрана: когда он заполнится, мир окончательно погрязнет во тьме и наступит «хэппи энд».

Перед началом игры авторы предлагают посмотреть классический вариант детской сказки. Сразу после окончания – ее новую, более мрачную версию. Правда, сюжет не меняется, и изменения затрагивают только внешний вид сказочных земель и героев.

Если по части визуального стиля у игры все в порядке, то с геймплеем имеются огромные проблемы. Играть банально скучно: на протяжении всех серий нам без конца предлагается одно и то же – беготня по уровням и просмотр «мрачных» сказок. Кстати, для большинства игроков Grimm прошла незамеченной, и вот почему: распространяется эта игра исключительно через сервис цифровой дистрибуции GameTap (если проще, это некий аналог Steam) и доступна только подписчикам. Сама игра поделена на три сезона, первые два состоят из восьми серий, а последний – из семи. В России игру с солидным опозданием (но зато на привычных DVD) выпускает компания «Акелла».

Голубое море? Ненадолго!

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

По состоянию на сегодняшний день в планы МакГи входит сиквел Alice и совершенно новый проект под названием American McGee's Little Red Riding Hood. Никакой детальной информации об этих играх пока нет, однако сам Американ обещает, что они станут возвращением к истокам его самостоятельного творческого пути и не будут иметь ничего общего с его прошлыми неудачными работами. Делать какие-либо выводы пока рановато, но мы следим за развитием событий.

ПУТЕШЕСТВУЯ ПО ВОЛШЕБНЫМ МИРАМ, ГРИММ ПРЕВРАЩАЕТ ИХ В МРАЧНЫЕ ФИЛЬМЫ ТИМА БЕРТОНА С ЛЕТУЧИМИ МЫШАМИ, НАДГРОБНЫМИ ПЛИТАМИ И ПРОЧИМИ ЭЛЕМЕНТАМИ ГОТИЧЕСКОГО СТИЛЯ.

Автор:
Иван Гусев

EDITORIAL

Этот выпуск – последний, в котором вы увидите «Флэш-рояль». Время идет, хороших флэш-игр становится больше, плохих – вообще не счесть, но и те, и другие нынче быстро теряют актуальность. К тому же Иван Гусев, бессменный ведущий рубрики, за шесть лет порядком устал отделять зерна от плевел. Да и всем вам, как мы думаем, флэшки изрядно надоели – большая их часть создается по уже проверенным игровым механикам, а все остальные можно смело отнести к рубрике«инди». Поэтому место архаичного «Флэш-рояля» в будущем займет другая рубрика. Возможно, она будет про DLC, небольшие скачиваемые игры или, чем черт не шутит, социалки.

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

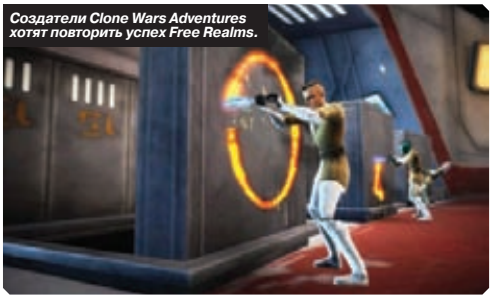
БЕТА-ТЕСТ

Выглядит FIFA Online не ахти. Но разве в футболе это главное?

FIFA ONLINE

Тридцать лицензированных лиг, 500 клубов, 15 тысяч реальных футболистов – все это FIFA Online. Игра создавалась с прицелом на азиатский рынок, но оказалась достаточно успешной, чтобы издатель – Electronic Arts – решил доработать ее и выпустить на Западе. Уже прошло несколько закрытых бета-тестов, и настало время открытого тестирования. На сайте FIFA Online (fifa-online.easports.com) принимаются заявки от всех желающих. Нагрузка на серверы FIFA Online очень велика, и время от времени возникают технические проблемы. Впрочем, разработчики оперативно устраняют неполадки. Предупреждаем, управление в игре заточено под мышь, и к нему придется привыкать. Пока доступна только англоязычная версия клиента, но в течение ближайших двух лет будут выходить новые локализации. ■

ДЕТЕЙ ЖДУТ ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ



Создатели Clone Wars Adventures хотят повторить успех Free Realms.

Герои мультсериала повоюют за внимание детей.

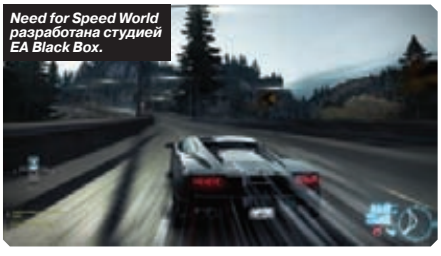
Компания BioWare уже пятый год работает над онлайновой ролевой игрой Star Wars: The Old Republic. Этот проект – самый дорогой в истории издательства Electronic Arts. Однако эксперты не уверены, сумеет ли игра окупиться. В то же время у них не вызывает сомнений, что только что анонсированную Star Wars: Clone Wars Adventures ждет успех. MMORPG по мотивам популярного мультсериала «Звездные войны: Войны клонов» (Clone Wars) создается Sony Online Entertainment в сотрудничестве с LucasArts. Игра предназначена для семейной аудитории и во многом походит на Free Realms. Ориентир выбран правильно, ведь последняя стала ММО-сенсацией прошлого года. Количество зарегистрированных в ней пользователей уже вплотную подобралось к 10 миллионам.

Чем же сможет порадовать детишек Star Wars: Clone Wars Adventures? Тем же, чем привлекает Free Realms – простым, дружелюбным геймплеем. Хотите – переодевайте своего персонажа, будто Барби. Хотите – пробуйте разные мини-игры, соревнуйтесь с друзьями. Дуэли на лазерных мечах, гонки, сражения в космосе, перепрограммирование дроидов, оборона блокпостов при помощи защитных башен – каждый найдет себе занятие по вкусу.

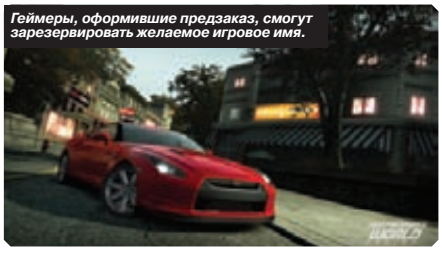
Главный плюс Clone Wars Adventures – отсутствие обязательной абонплаты. Впрочем, полки внутриигрового магазина будут ломиться от разного барахла, которое можно купить за настоящие деньги. Также будет возможность оформить премиум-подписку и получить ряд бонусов.

Релиз игры запланирован на осень. ■

NEED FOR SPEED WORLD: ПРОБУЙ И ПЛАТИ



Need for Speed World разработана студией EA Black Box.



Геймеры, оформившие предзаказ, смогут зарезервировать желаемое игровое имя.

Гоночная многопользовательская игра Need for Speed World увидит свет 20 июля. Именно в этот день вы сможете скачать дистрибутив и начать осваивать просторы Рокпорта и Палмонта – городов, знакомых еще по Need for Speed: Most Wanted и Need for Speed: Carbon. Клиент игры бесплатен, однако это не означает, что издательство Electronic Arts не намерено хорошенько заработать на любителях виртуальных гонок. По сути, бесплатно распространяется демоверсия игры. Геймеры смогут даром прокачаться до 10 уровня – задание, вполне осуществимое за день-другой. Спросите: что дальше? А дальше придется платить. Нужно за 20 баксов купить «комплект новичка», куда входит небольшая сумма внутриигровой валюты, новые машины и разные примочки, позволяющие устраивать пакости конкурентам на дороге. Эта покупка также позволит вам беспрепятственно прокачаться до 50 уровня.

Геймеры, оформившие предзаказ у цифровых дистрибьюторов, смогут начать игру на неделю раньше официального релиза, уже 13 июля. Причем на протяжении этих 7 дней игровой опыт будет удвоен. ■

DC UNIVERSE ONLINE ВЫЙДЕТ В НОЯБРЕ

Красавицы DC Universe Online носят смелые наряды.

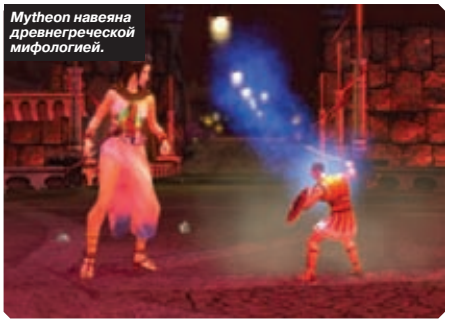
На сайте DC Universe Online обещают скоро объявить дату начала бета-теста.

Компания Sony Online Entertainment выпускает по одной MMORPG в год. В 2007-м это была Vanguard: Saga of Heroes, в 2008-м – Pirates of the Burning Sea (в России – «Корсары Онлайн»), в прошлом году мир познакомился с Free Realms. Теперь пришло время супергероев. SOE объявила, что выпустит DC Universe Online в ноябре. Причем речь идет не только о PC-версии, но и о поддержке консоли PlayStation 3. Издательство настаивает, что супергеройская MMORPG появится на обеих платформах в этом году – несмотря на технические сложности. Запуску DC Universe Online будет предшествовать открытый бета-тест.

Персонажи вселенной издательского дома DC Comics хорошо всем знакомы: Бэтмен, Джокер, Супермен и многие другие. В DC Universe Online вас ждут два мегаполиса: светлый Метрополис (тут прописан Супермен) и мрачный Готэм-Сити (здесь расположена резиденция Бэтмена). Вы можете создать персонажа-героя и вступить на службу сил добра или же стать злодеем и быть на побегушках, скажем, у Мистера Фриза.

Если же Человек-Паук и Фантастическая четверка нравятся вам больше Бэтмена с Суперменом, советуем присмотреться к Super Hero Squad Online. Это первый проект компании Gazillion Entertainment, заключившей с комикс-империей Marvel 10-летний договор на создание MMO-игр. Super Hero Squad Online с 5 тысячами лицензированных персонажей, как и Free Realms, предназначена для детей. Дата выхода пока не объявлена. ■

MYTHEON СТАЛА КАМНЕМ ПРЕТКНОВЕНИЯ


Mytheon навеяна древнегреческой мифологией.

Кстати, играть в Mytheon можно бесплатно!

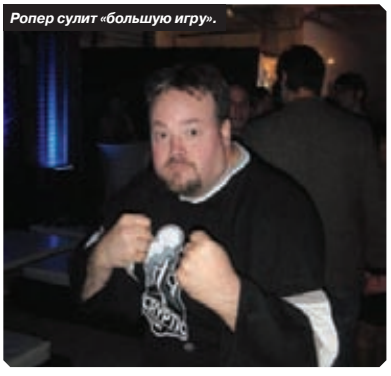
В прошлом месяце студия Petroglyph Games (автор Star Wars: Empire at War) анонсировала свой новый проект – MMO-стратегию End of Nations. Его будет издавать компания Trion Worlds, основанная создателем сериала Might and Magic Джоном Ван Канегемом (Jon Van Caneghem). Работодатель должен быть настороже – на Petroglyph Games есть жалобы.

В мае издательство UTV True Games подало иск в суд на лас-вегасскую студию. Компании объединяет онлайновый ролевой экшн Mytheon. В иске UTV True Games сказано, что Petroglyph Games затянула разработку и постоянно просит дополнительного финансирования, ничем не обосновывая нужды. Издатель потребовал передачи ему всех наработок по Mytheon, включая программный код. На что, естественно, получил отказ. Глава Petroglyph Чак Крогель (Chuck Kroegel) заявил: «Никогда не предполагалось, что Mytheon будет полноценной MMORPG с 15-миллионным бюджетом. Однако в последнее время с нас требовали именно такую игру».

К счастью, стороны уладили разногласия в досудебном порядке. Выход Mytheon намечен на 13 июля. ■

Внешне King's Bounty Online будет очень похожа на «Легенду о рыцаре».

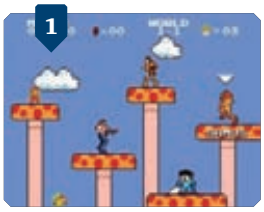
Знаковые фигуры российского геймдева Андрей «KranK» Кузьмин (KranX Productions) и Дмитрий Гусаров (Katauri Interactive) объединили усилия, чтобы создать ролевую стратегическую игру King's Bounty Online. Проект, который будет издавать Nival Network, разрабатывает KranX Productions. Студия Katauri Interactive, создавшая «King's Bounty: Легенда о рыцаре», помогает советом и делом. Обещан огромный игровой мир и пошаговые бои. Игра будет бесплатной, издатель собирается зарабатывать на микроплатежах. Подробности о проекте станут известны на выставке «Игромир 2010». Релиз намечен на будущий год. ■


Ропер сулит «большую игру».

Разработчики в Cryptic Studios работают на износ. Меньше чем за год они выпустили две большие MMO-игры: Champions Online и Star Trek Online. И вот уже на горизонте следующий проект. Билл Роупер (Bill Roper), один из руководителей Cryptic, заявил, что студия анонсирует свою новую игру уже этим летом. Однако он отказался подтвердить популярный слух, что речь идет о Neverwinter Nights Online. Подобные предположения возникли неспроста. Когда Atari приобрела Cryptic, появилась инсайдерская информация о сделке, которая состоялась благодаря тому, что издателю понадобилась опытная команда для разработки MMORPG во вселенной Neverwinter Nights. ■

Автор:
Иван Гусев

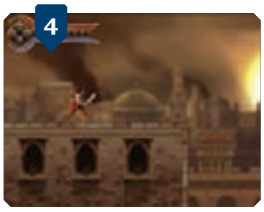
ФЛЭШ-ХИТЫ



SUPER MARIO BROS. CROSSOVER

TREMERZ

ORTON AND THE PRINCESS



PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

THE TIN SOLDIER

ФЛЭШ-ИГРЫ РЕДКО ПРОИЗВОДЯТ ФУРОР. ИХ ТАК МНОГО, ЧТО БОЛЬШИНСТВО ОСТАЮТСЯ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ ШИРОКОЙ ПУБЛИКОЙ. НО ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ПОЯВЛЯЕТСЯ БЛОКБАСТЕР. ПОМНИТЕ, КАК YETISPORTS (ОНА ЖЕ PINGU THROW) ПАРАЛИЗОВАЛА РАБОТУ ОФИСОВ В ЯНВАРЕ 2004 ГОДА? НОВИНКА СЕЗОНА – SUPER MARIO BROS. CROSSOVER – МОЖЕТ, И НЕ ДОБЬЕТСЯ ПОДОБНОГО УРОВНЯ УСПЕХА, НО О НЕЙ ГОВОРЯТ ПОВСЮДУ, У АВТОРА БЕРУТ ИНТЕРВЬЮ... НЕ ПРОПУСТИТЕ ХИТ!

Сбылась мечта Мегамена – он в Super Mario Bros.

SUPER MARIO BROS. CROSSOVER

- **АДРЕС:** www.newgrounds.com/portal/view/534416
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 3182 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Геймеры со стажем наверняка хоть раз ловили себя на мысли: вот бы сыграть в Super Mario Bros. не усатым водопроводчиком, а другим персонажем. И вот нашелся человек, который воплотил смелый замысел в жизнь. Он телепортировал во вселенную Super Mario Bros. и Мегамена, и Линка из The Legend of Zelda, и Самус из Metroid, и Саймона из Castlevania, и даже Билла из Contra. Причем каждый герой помнит все, что умел в «родной» серии. Билл палит во все, что движется, Линк бросает бумеранг, Самус шаром катается по уровню. Даже не верится, что Super Mario Bros. Crossover – первая игра Джея Павлины (Jay Pavlina). Автор опасается юридических претензий со стороны Nintendo и других издателей, но те, похоже, доброжелательно отнеслись к флеш-игре, совершившей фурор в Интернете. ■

TREMERZ

- **АДРЕС:** www.newgrounds.com/portal/view/531965
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1406 KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Двадцать лет назад вышел комедийный ужастик «Дрожь земли» (Tremors) о подземных червях-монстрах, терроризирующих жителей небольшого поселка. Фильм стал культовым и обзавелся двумя сиквелами, одним приквелом и сериалом по мотивам. Пришла очередь флэш-игры – Tremerz. В этой незамысловатой аркаде герою фильма нужно собрать «односельчан» и вместе спастись от червей. Персонажи беспрекословно слушаются мышки и высоко подпрыгивают по нажатию левой кнопки. Все «хором», но с небольшим отставанием друг от друга. Кто запоздал с прыжком, того сожрали. Поначалу от атак чудовищ довольно легко уворачиваться – слишком уж предсказуемо они действуют. Однако чем дальше, тем больше выползает червей на свет белый, и тем труднее становится борьба за выживание. Tremerz – короткая (минут на 15, не больше) и незамысловатая аркада, однако в обаянии ей не откажешь. Попробуйте спасти всех персонажей, и игра отблагодарит вас призами. ■

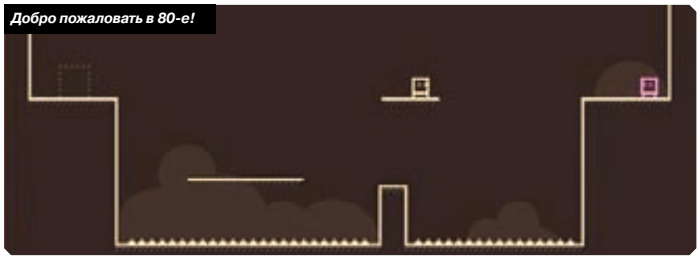
Гибель парня в шляпе означает game over.

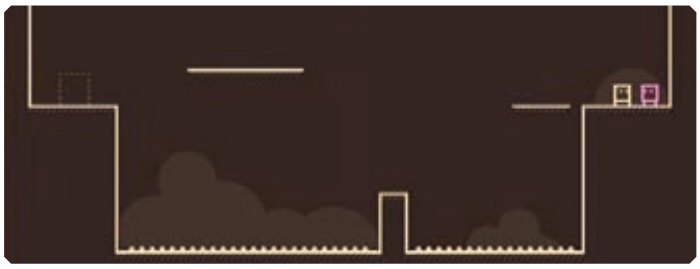
ORTON AND THE PRINCESS

- **АДРЕС:** www.kongregate.com/games/Chman/orton-and-the-princess
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 784 KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Считаете игры, представленные в рубрике «Флэш-рояль», слишком легкими? Хотите вызова? Ладно, будет вам вызов. Имя ему – Orton and the Princess. Этот платформер проверит ваши нервы на прочность. Мегацель позаимствована из Super Mario Bros. – нужно спасти принцессу. Она поджидает героя в конце каждого уровня. Ага, спасли, и что же мы видим, когда загружается следующий уровень? Принцесса, будто непослушная овца, снова убежала в конец локации и взывает о помощи. Визуально Orton and the Princess минималистична, но это только придает игре обаяния. Герой-коробочка, перепрыгивая с одной движущейся платформы на другую, ловко скачет через пропасти и шипы. Ошибся один раз – начинай уровень сначала.

Orton and the Princess заманивает несколькими простенькими уровнями, и поначалу кажется, что прохождение не вызовет проблем. Однако очень скоро уровень сложности резко повысится, и до финала дотянут только самые стойкие.





Добро пожаловать в 80-е!

Беги, принц, беги!

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

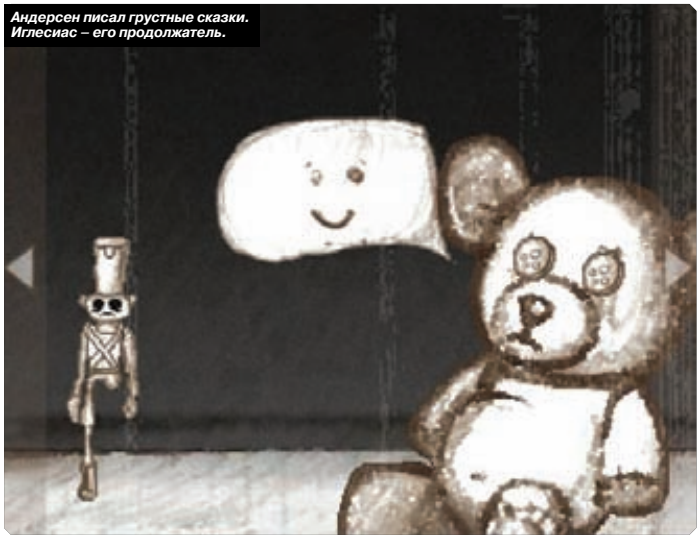
- **АДРЕС:** prince-of-persia.us.ubi.com/games/game-01.php
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 3223 KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Специально к выходу Prince of Persia: The Forgotten Sands компания Ubisoft выпустила флэш-игру под тем же названием. Сразу замечу: если вы надеетесь увидеть платформер в духе первой Prince of Persia, вас ждет горькое разочарование. Создатели The Forgotten Sands явно черпали вдохновение в Canabalt (мы писали о ней в октябрьском номере), где главный герой бежит по крышам без оглядки, а задача игрока сводится лишь к своевременному нажатию клавиши «прыжок». В The Forgotten Sands сохранена эта механика – принц резво чешет вперед, и остановить его нельзя. Однако добавлена возможность атаковать противника мечом (пробел), отматывать время назад (до трех секунд) и даже бегать по потолку! Казалось бы, The Forgotten Sands обречена на успех. Однако многим игрокам она не нравится: люди жалуются на неудачное управление и программные ошибки.

THE TIN SOLDIER

- **АДРЕС:** jayisgames.com/games/the-tin-soldier
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 1211 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Помните сказку Андерсена о стойком оловянном солдатике? Флэш-разработчик Алехандро Иглесиас (Alejandro Iglesias) решил рассказать старую сентиментальную историю на новый лад, и вышло что-то в духе Американа МакГи (American McGee). The Tin Soldier сразу цепляет благодаря удачно выбранной манере рисунка и проникновенной музыке. Одноногий солдатик вступает в бой со злодеем, терроризирующим игрушки. Однако это не экшн, а квест. Сначала нужно помочь игрушкам (куклу повесили, а медвежонок лишился глаз-пуговиц), затем солдатик отправляется в плавание. Персонажи разговаривают, как в комиксах – при помощи «пузырей», в которых нарисовано, о чем идет речь. The Tin Soldier оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, выглядит все так, что маленьким детям эту сказочку лучше не показывать. С другой стороны, насилия в игре нет, и это может не понравиться взрослой аудитории. В целом, игра удалась: головоломки на четверку, а звук и дизайн – на пять с плюсом.



Андерсен писал грустные сказки. Иглесиас – его продолжатель.

Автор:
Святослав Торик

Оплот Чести напоминает о WarCraft II: слева – бараки и кузница, справа – конюшня и ратуша. Не хватает только ферм.

WORLD OF WARCRAFT

ЗАПРЕДЕЛЬЕ, ЧАСТЬ I

ЭТОТ ДНЕВНИК МОЖНО БЫЛО БЫ ОЗАГЛАВИТЬ ФРАЗОЙ «ЗАПРЕДЕЛЬЕ – КАК МНОГО В ЭТОМ СЛОВЕ», НО ВЫ И ТАК ВСЕ ЗНАЕТЕ. ЛЕГЕНДАРНЫЙ МИР ОРКОВ И ДРЕНЕЕВ, ПОРАБОЩЕННЫЙ И РАЗДРОБЛЕННЫЙ НА КУСКИ ПЫЛАЮЩИМ ЛЕГИОНОМ, СЕГОДНЯ ИЗВЕСТЕН КАЖДОМУ. ВПЕРВЫЕ ПОЯВИВШИЙСЯ В WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL, ОН ПОСТОЯННО БУДОРАЖИЛ СОЗНАНИЕ. А КОГДА ТЕМНЫЙ ПОРТАЛ ОТКРЫЛСЯ С ВЫХОДОМ WOW: THE BURNING CRUSADE, ТОЛПА ТАК И ХЛЫНУЛА В ЗАПРЕДЕЛЬЕ, И ПЕРВОЕ, ЧТО ОНА УВИДЕЛА, – ЭТО ПОЛУОСТРОВ АДСКОГО ПЛАМЕНИ (HELLFIRE PENINSULA).

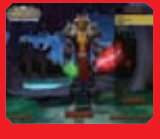
Еще несколько десятилетий назад Запределье не состояло из разрозненных кусков – это был цельный мир, пусть и меньше Азерота. Назывался он тогда Драенор, что в переводе с дренейского означает «убежище изгнанников». История появления здесь дренеев и их общения с орками описана в повести Rise of the Horde (на русском языке не издавалась, но есть неофициальные переводы), поэтому не буду заострять внимание на этих деталях и перейду непосредственно к событиям и местностям.

Первое, что мы видим при выходе из Темного портала, – сражение объединенных сил Орды и Альянса против Пылающего легиона. Логично, что в World of Warcraft текущую сюжетную линию для игрока определяет не только его положение в пространстве, но и, условно, во времени (условно – потому что зависит от уровня персонажа). Для 80 уровня уже не существует ни Иллидана-предателя, ни Магтеридона, ни Кил'джейдена с его подручными – все это осталось в прошлом, для тех, кто только получил 60 уровень. И мы отправляемся с ними.

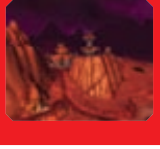
Наметанный глаз отметит, что зоны дополнения очень компактны: шагу нельзя ступить, чтобы не наткнуться на какое-нибудь поселение, именную субзону или вход в подземелье. Количество заданий превышает стандартную плотность «старого мира» – собственно, за полноценный квестинг на одном только Полуострове можно получить два-три уровня. К тому же появилось много объектов, важных для истории Запределья, ведь кроме дополнения к Warcraft II о мире орков нигде ранее не говорилось. Неудивительно, что количество исследуемых в нашем турпоходе зон в пределах одного материала заметно уменьшилось – нельзя же упускать все самое интересное, правда?

ИСПЫТАНИЕ НА ПРОЧНОСТЬ

Итак, мы только вышли из Темного портала. Прямо отсюда виден Путь славы, на котором и сражается Легион с азеротцами. Название дороги предельно иронично, поскольку вся «слава» заключается в том, что некогда обезумевшие орки шли от Цидатели к Порталу, по пути вырезая дренеев, призывавших одуматься. Увы, кровь демонов ослепила зеленокожих до такой степени, что следы геноцида видны и сейчас – в виде нескольких груд высохших скелетов на дороге.



СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80 УРОВНЯ



ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, HELLFIRE PENINSULA

ПОВЕЛИТЕЛЬ АДСКОГО ПЛАМЕНИ

Из прочих достопримечательностей Полуострова Адского огня стоит отметить Трон Кил'джейдена на севере региона. Это крупная гора с террасой и ступенями, выбитыми еще при Гул'дане. Тут, у самого подножия, орки отведали кровь Маннорота и стали ужасными кровожадными берсерками. Сейчас на вершине (троне) восседает Владыка Судеб Казак (Doom Lord Kazzak), в «старом Варкрафте» известный как редкий босс из Выжженных земель. Внизу, возле ступеней, бродят эльфы скверны – небольшой отряд эльфов крови, которые после гибели своего предводителя Каэль'Таса стали служить Пылающему легиону в обмен на дар Кил'джейдена. С ними случилось то же самое, что и с орками, – кровь демонов превратила благородных ушастиков в жаждущих крови краснорожих бандитов. Если вдруг соберетесь на Каззака – прихватите рейд, этот босс и сегодня нахрапом не берется.

К северу от Пути славы располагается Траллмар (Thrallmar), главный здешний город Орды. Он небольшой, но здесь находятся первые «запредельные» мастера. Опытные игроки, уже прокачавшие основного персонажа, первым делом ведут твинка сюда, чтобы изучить очередной этап ремесленной профессии.

Основал и возглавил Траллмар известный герой Орды – орк-шаман Назгрел. В свое время он помогал Траллу отвоевывать место под солнцем в Калимдоре, а впоследствии возглавлял управление внутренних дел Оргриммара, где и обитал до выхода дополнения. Под его руководством Рексар заключил союз с троллями племени Темного копья (которые живут на островах Эхо). Эта незаурядная личность еще заставит игрока побегать и попотеть вплоть до 70 уровня.

Второй населенный пункт Орды в этом регионе называется Соколиный дозор. За пафосным названием скрываются высокая башня эльфов крови и несколько палаток вокруг нее. Башню редко посещают, разве что ради единственного на всю округу мастера-тренера первой помощи. Дозор – аналог другого второстепенного поселения – храма Телхамата, где обитают несколько печальных дренеев-квестодателей и медицинский работник.

У Альянса тоже есть на Полуострове свой город: Оплот чести (Honor Hold). В отличие от ордынского аналога, эта крепость была заложена еще до закрытия (а впоследствии и открытия) Темного портала. Генерал Туралион прибыл сюда с паладинами Серебряной длани, которых он возглавил после гибели предыдущего начальника Андуина Лотара у Черной скалы. Со своей мини-армией Туралион вошел в состав экспедиции Альянса, отправленной по окончании Второй войны через Портал, чтобы изучить Драенор и, возможно, зачистить его от орков. Работа исследовательского корпуса чуть было не завершилась досрочно по причине гибели ее участников, когда Нер'зул открыл порталы и расколол планету, но некоторым членам Альянса повезло – они выжили и продолжили работу. До открытия Темного портала все они считались погибшими, даже получили личные статуи в Аллее героев, что в Штормграде. Функция Оплота та же, что и у Траллмара – встречать путешественников, обучать их ремеслам и давать задания.

Ровно между городами Альянса и Орды, в ущелье, где берет начало Путь славы, раскинулась Цитадель Адского пламени (Hellfire Citadel). Эту громадину отстроили орки, возглавляемые тогдашним главой Орды Гул'даном: здесь держали и тренировали юных воинов, здесь же складировали стройматериалы для Темного портала. Впоследствии Цитадель стала тюрьмой для демона Магтеридона и его бывшего слуги, а нынче надсмотрщика – Каргата Острорука. Этот непростой орк в свое время входил в Теневой Совет Орды, возглавлял клан Изувеченной длани и был единственным воеводой, намеренно оставленным на Драеноре перед походом на Азерот. Как ни странно, его имя было уважаемым среди тех орков, что «перевоспитались» и встали под знамена Новой Орды, поэтому Тралл назвал его именем перевалочный пункт в Бесплодных землях, а прозвищем – бухту в Дуротаре.

На этом все, а в следующий раз мы отправимся в Зангартопь, любоваться темно-синими грибами.

Этот кристалл – изобретение эльфов крови. Они обещали установить такие по всему Запределью, но дальше Полуострова дело не пошло.

Из родного Азерота помимо Альянса и Орды прибыли и другие фракции: например, свою экспедицию отправил Круг Кенариона (сообщество экологически озабоченных друидов).

Демоны в руинах дренейского города ищут один из семи осколков кристалла Ата'мала, о котором я обязательно как-нибудь расскажу, это очень интересная история.

Поклонники Орды с волнением встретят Маг'харов – орков, отказавшихся пить кровь Маннорота и не участвовавших в походе на Азерот.

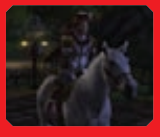
Автор:
Денис Кублицкий

Элронд просит найти рейнджеров и отправить их на помощь Арагорну. Никаких «стен текста», показывают даже модель персонажа, которого нужно отыскать.

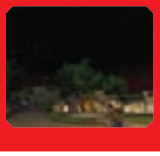
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН

ЮБИЛЕЙ В СРЕДИЗЕМЬЕ

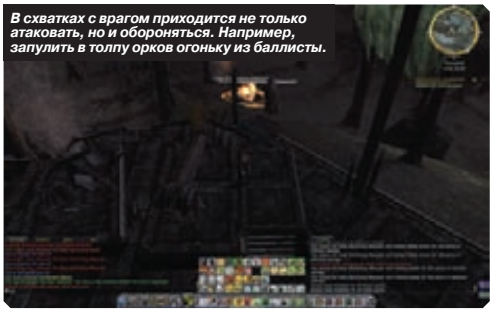
ДАВНЕНЬКО МЫ НЕ ВОЗВРАЩАЛИСЬ К НАШИМ ХОББИТАМ – ОСТАНОВКА НА ЮГЕ ЛИХОЛЕСЬЯ ПОСЛЕ ЯРКИХ (ДА-ДА!) ПОДЗЕМЕЛИЙ МОРИИ НЕ СЛИШКОМ ВПЕЧАТЛИЛА, А ДО РОХАНА ИСТОРИЯ ДОКАТИТСЯ НЕ РАНЬШЕ КОНЦА ГОДА, ЕСЛИ НЕ В СЛЕДУЮЩЕМ. А КАК ЛИХО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ – ПЕРЕД НАМИ ЛЕЖАЛ ЦЕЛЫЙ НЕИССЛЕДОВАННЫЙ МИР, ФРОДО И КОМПАНИЯ СПЕШИЛИ К ЭЛРОНДУ НА ПРИЕМ, И КОНТЕНТ ВО «ВЛАСТЕЛИНЕ КОЛЕЦ ОНЛАЙН» КАЗАЛСЯ БЕСКОНЕЧНЫМ. С ТЕХ ПОР ПРОШЛО ТРИ ГОДА – ЧЕМ НЕ ПОВОД ПОНОСТАЛЬГИРОВАТЬ НА БЛИЖАЙШИХ ТРЕХ СТРАНИЦАХ?

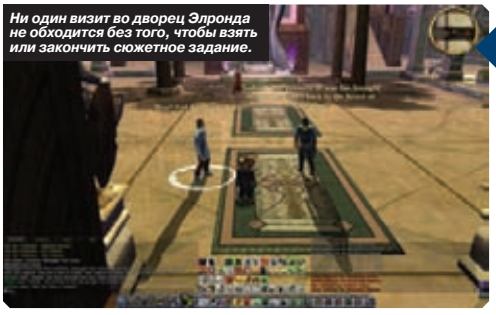


СТАТУС
BURGLAR DRAELEN, 65 УРОВЕНЬ



ДИСЛОКАЦИЯ
SNOWBOURN, THE SHIRE (ШИР)


В схватках с врагом приходится не только атаковать, но и обороняться. Например, запулить в толпу орков огоньку из баллисты.


Ни один визит во дворец Элронда не обходится без того, чтобы взять или закончить сюжетное задание.

К моменту выхода Lord of the Rings Online ММО-подкованная публика уже успела наиграться в EQ2: Echoes of Faydwer, отстоять в очередях за The Burning Crusade, поворотить нос от Vanguard: Saga of Heroes и соскучиться по летнему солнышку. А еще посмотреть кинотрилогию Питера Джексона (Peter Jackson), пожаловаться на отсутствие в фильмах Тома Бомбадила и удивиться Ширу. А там же, считай, вечное лето и как раз яблони цветут.

В общем, билеты в Средиземье-онлайн были куплены, книги Толкина – в очередной раз перечитаны, а слякотная погода – временно забыта (вышла игра в конце апреля). Кстати, самые оптимистично настроенные товарищи обзавелись даже пожизненным доступом, который до релиза тогда стоил всего ничего – примерно как подписка на год. Как оказалось, не прогадали.

ТЕНИ АНГМАРА

Споткнувшись о Dungeons & Dragons Online, которой отчаянно не хватало подписчиков из-за малого количества солоконтента, Turbine усвоила урок: большая часть заданий во «Властелине колец Онлайн» рассчитана на одиночек. Более того, дизайнеры игры четко осознали и воплотили в жизнь все актуальные тренды того времени: почти все поручения выполняются неподалеку от квестодателя, отнимая в среднем минут пятнадцать, а NPC не занимают время игрока лишней болтовней. Конечно, были исключения, но в целом LotRO стала идеальной MMO для игрока, не проводящего онлайн сутки напролет и не повидавшего каждый уголок виртуального мира. Хардкорщики, естественно, остались недовольны: группового контента в игре было мало, проходился он быстро (даже по меркам World of Warcraft, не говоря уж об EverQuest 2), поэтому такие люди в Средиземье не задерживались.

Но не надо думать, что в игре отсутствовал простор для самореализации. Уже тогда во «Властелине колец Онлайн» были достижения, которые называются деяниями (deeds). В награду за их выполнение дают не бестолковые очки, а титулы и особые пассивные способности – черты персонажа (traits). С первыми все понятно – перемолов на шкуры штук сто варгов, персонаж получал к имени приставку «истребитель варгов», а вот за уничтожение следующей пачки canis lupus – вполне осязаемые «плюс сколько-то» к боевым параметрам. До сих пор с содроганием вспоминаю, как провел пару часов в пещерке неподалеку от Ривенделла, истребляя червей, – за это давали бонус к ловкости, что для моего взломщика было жизненно необходимо. По крайней мере, тогда так казалось. Но не все достижения столь однообразны – некоторые требуют исследовать зону и найти указанные локации, другие – убить определенных боссов или выполнить такие-то квесты.

Задания – плоть и кровь «Властелина колец Онлайн», альфа и омега Средиземья по ту сторону экрана, и лишь малая часть игроков хотя бы приблизилась к тому, чтобы сделать их все. Не будем кривить душой, хватает и скучных поручений из разряда «прихлопни энцать комаров», но основная сюжетная линия игры тесно переплетается с событиями «Властелина колец» и по части нарратива даст фору многим однопользовательским играм. Эти линейки квестов даже называются так же – книги. Первый том, состоящий из пролога и 15 книг (а в каждой – как минимум десяток глав-заданий!), посвящен событиям в Эриадоре – части Средиземья, расположенной к западу от Мглистых гор. Повествование не только проведет игрока по всем значимым местам «Братства кольца», но и отправит в Ангмар, Эвендим и Форохель – уголки Средиземья, описанные в других работах Толкина (Tolkien – совершенно верно, в русской транскрипции буквы «е» нет и быть не должно). А затем махнет напоследок хвостом и нырнет в подземелья Казад-Дума.

С недавних пор книга знаний доступна прямо из игры с помощью встроенного браузера. Правда, есть там далеко не все, но такая информация не особо и нужна – области выполнения заданий отображаются прямо на карте.

Рейнджер Кандаит дает задания для персонажей 15-20 уровней. Вот уж не думал, что придется прийти сюда на 65-м.

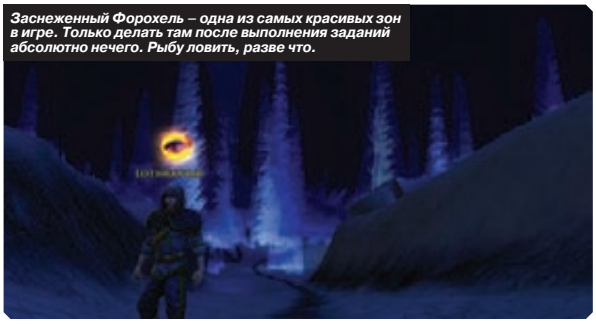
ВАРГ МОЕГО ВРАГА

Отчаянный соло-ганк, напряженные битвы на аренах, целенаправленный сбор PvP-экипировки – всего этого во «Властелине колец Онлайн» нет. У хоббитов, гномов, эльфов и людей один общий враг, и тут уж не до мелких разборок. Однако совсем без PVP игра не осталась: каждый игрок может создать персонажа-монстра (на выбор – несколько типов орков, варги и пауки) и пободаться с вольными народами в специальной зоне, которую монстры покидать не могут. Еще до выхода «Копий Мории» функционал PvP активно расширялся – добавлялись звания, уникальные награды, появилась особая PvPvE зона (задолго до выхода Warhammer Online и Aion). С выходом первого дополнения о режиме «игроки против монстров» Turbine стала постепенно забывать – по сути, за последние полтора года этот элемент игры остался практически без изменений. Очевидно, разработчики приняли решение сосредоточиться на PvE-аспекте, ведь, скажем честно, даже в лучшие свои времена «монстроплей» проигрывал квестингу и для большинства игроков был второстепенным элементом.

Каких только чудовищ не встретишь в Средиземье, но тролли в доспехах смотрятся глупее всего. Особенно если доспехи прикрывают лишь малую часть тела.

Раньше в игре можно было путешествовать только на лошадках-такси, теперь появились и лодки.

Девушка из воды. Судя по цвету кожи, из холодной.


Заснеженный Форохель – одна из самых красивых зон в игре. Только делать там после выполнения заданий абсолютно нечего. Рыбу ловить, разве что.

КОПИ МОРИИ

Mines of Moria – не просто дежурное дополнение, как это часто бывает у онлайн-игр. В одну обертку Turbine удалось впихнуть обновленную боевую систему, ремесленные гильдии, кучу новых подземелий, два класса с невиданной механикой (а Blizzard-то за пять лет обошлась лишь одним, и тот пострадал от неизбежных нерфов) и реализовать вообще уникальную идею прокачиваемого оружия. Разве что какие-нибудь феи-светлячки в качестве играбельной расы не появились, ну так эльфы, гномы, хоббиты и люди прекрасно чувствуют себя в Средиземье и в классическом составе. Главное, если мы возьмемся описывать подземное царство гномов (хорошо, называйте их дварфами, если угодно), среди прилагательных не будет слов «скучный» и «мрачный». Художникам Turbine удалось невозможное – Мория выглядит столь же ярко, как солнечный Лориен и беззаботный Шир. Уходящие ввысь колонны и невидимый потолок пещер создают иллюзию пространства, глубоко внизу журчит поток, в пещерах цветут сады, а в заброшенных строениях гномов поселились орки, гоблины и тролли. И ни один не чистит зубы! В общем, все как и в «Тенях Ангмара», да не совсем – вместо верного пони приходится седлать ездового барана, факелы заменяют солнце и звезды, а верный меч отправился на покой – теперь вместо него булава третьей эпохи с инкрустированными реликвиями четвертого уровня.

Добавив в игру «легендарки», Turbine убила одним махом целый выводок зайцев: позволила подстраивать характеристики оружия под себя, избавилась от необходимости создавать кучу разнообразных клинков, стандартизировала многие награды, ввела в игру ежедневные задания на прокачку оружия и тем самым заняла приключенцев, стремительно постигающих тайны Мории, на неопределенный, но длительный срок.

А потом схитрила во втором дополнении Siege of Mirkwood, повторив финт с легендарными вещами: прокачивать их приходится с нуля. Впрочем, такие хитрости используют разработчики всех MMO: как бы часто они ни выпускали новый контент, игроки будут проходить его быстрее. И если до выхода дополнения крупные обновления с новыми зонами и книгами появлялись каждые два месяца, то с презентацией Мории конвейер начал давать сбои. За год, прошедший до выхода следующей добавки, в игре появились только две книги (7 и 8 части второго тома), Лориен и несколько новых подземелий. Бедновато – 9 книга, а с ней и злоключения гномов в Мории, закончились только с выходом второго дополнения.

ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

В рецензии я неспроста говорил о «дополнении к дополнению»: Южное Лихолесье, которое осваивается целиком за две-три недели, сложно считать полноценной добавкой. Так, перекусить. Зато разработчики снова нашли отличный способ занять сообщество до следующей обновки – схватки (skirmishes). По сути, это подземелья, которые можно проходить в одиночку, вдвоем, втроем, группой (6 игроков) и рейдом (2 группы). В зависимости от заданных настроек и сложность разная, и награды отличаются. Хочется уединения – можно пройти соло. Есть желание поболтать – с одним-двумя друзьями. А для максимально быстрого заработка фишечек и рюшечек добро пожаловать в большую компанию. Идея, несомненно, отличная, и реализация не подкачала – Turbine уделяет качеству продукта большое внимание и не выпускает полуфабрикаты. Но, как ни крути, повторение одного и того же быстро надоедает. А за прошедшие с выхода «Осады Лихолесья» полгода вышло только одно дополнение, добавившее в игру первую книгу третьего тома и несколько небольших локаций. Над Средиземьем по-прежнему нависает тень Саурона, а Элронд не устает давать персонажам игроков важные задания. Кстати, у каждого из сюжетных томов заданий свой рассказчик. Вначале вещал Гэндальф, затем эстафету переняла владычица Лориена Галадриэль, а теперь очередь дошла и до «агента Смита». Отлично, мы прошли уже почти половину пути! Но такими темпами Фродо утопит Кольцо всевластья в жерле Ородруина году эдак в 2015 – к тому времени и кинокартина «Хоббит» уже выйдет... Впрочем, даже целиком приключения Бильбо не сравнятся с тем, что есть в виртуальном Средиземье уже сейчас. Новые игроки, приходящие в этот мир, наверняка застрянут здесь не на один месяц. С другой стороны, это справедливо для любой онлайн-игры, обраставшей контентом в течение нескольких лет. Главное, не пытаться достичь максимального уровня и «нафармить эпики» в ограниченные сроки – здесь главное процесс, а не результат, и за прошедшие три года игра это не раз доказала. Будем верить, что и в будущем не разочарует. А мы – ветераны LotRO – будем предаваться ностальгии до выхода следующего дополнения. ■

+DVD

ХУЛИГАН

НОВЫЙ ФОРМАТ

Секты в формате .gif

Политики и шарлатаны

Рефлексия

e-magazine

Кинометры

Гонзо-журналистика

Мета-гомосексуализм

Квази-наркомания

Трущобы Кейптауна

Фавела-рейв

Фэшн-утопленницы

Морские наркотики

Электро-рванина

Феномен «Мэдчестера»

Кино в Рамалле

Инженерные спектакли

Овцы

112

Арт-штуки

Интеллектуальная ирония

7 июля

Реклама

Автор:
Денис Кублицкий

В одном из дневников я писал о гигантском боссе-статуе в Земле мертвых. Тогда заснять его в действии не получилось, а сейчас – пожалуйста.

СТАТУС
ОХОТНИК НА ВЕДЬМ ЭСМЕР, РАНГ 40

ДИСЛОКАЦИЯ
RANALD, ГОРОД НЕИЗБЕЖНОСТИ

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

НЕЗВАНЫЕ ГОСТИ

ПРИ ВСЕМ МНОГООБРАЗИИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ОНЛАЙН-ИГР ЛИШЬ НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ СОЗДАВАЛИСЬ С ПРИЦЕЛОМ НА PVP – ВО ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ БИТВЫ МЕЖДУ ИГРОКАМИ ЯВЛЯЮТСЯ ЛИШЬ ДОПОЛНЕНИЕМ К БЕСКОНЕЧНОМУ УБИЙСТВУ ПУШИСТЫХ БЕЛОЧЕК, ЗЛОБНЫХ ТРОЛЛЕЙ И ОГНЕДЫШАЩИХ ДРАКОНОВ. А КАК ЖЕ ИЗВЕЧНОЕ ЖЕЛАНИЕ НАЧИСТИТЬ ГНОМЬЮ БОРОДУ ИЛИ СКАТАТЬ МЕРЗКУЮ ГОБЛУ В ШАРИК? СЕДЛАЙТЕ БОЕВЫХ СКАКУНОВ – СЕГОДНЯ МЫ ОТПРАВЛЯЕМСЯ РАЗОРЯТЬ, ГРАБИТЬ И ЖЕЧЬ. КАК ЧТО? ВРАЖЕСКУЮ СТОЛИЦУ, РАЗУМЕЕТСЯ.

В старые добрые времена, когда Warhammer Online полнилась обещаниями, а мы ждали очередного убийцу WoW, в игре планировалось шесть столиц – по одной для каждой играбельной расы. Но дизайнеры и пиарщики обещают, а бюджет и сроки располагают, и в результате в WAR появилось только два крупных города. Первый из них, Альтдорф (Altdorf), – серокаменный оплот сил якобы добра и света, он же вотчина Императора Карла-Франца. Судя по заблеванным мостовым и нищим домишкам, хорошо в городе живется только скейвенам (крысолюди, обитающие в канализации), местному духовенству (это такие перекачанные лысые священники с боевыми молотами и в доспехах) и огненным магам, отгрохавшим нехилую башенку у речки-вонючки. А гномы, эльфы и люди навещают столицу исключительно ради аукциона, банка и гильдийской таверны. Оно и понятно – тут у нас не садик для PvE-девочек, делать в городе особо нечего. Разве что в подземелья сгонять – начальной экипировкой затариться.

На противоположной стороне карты, в искореженной силами Хаоса местности уютно расположился Город Неизбежности (The Inevitable City). Но неизбежности даже на его долю, по-моему, выпало чересчур – кривые улочки уводят прямо к обрыву, чуть более половины населения составля-

Император, главный священник и верховный огненный маг готовятся победоносно пройти по Городу Неизбежности. При помощи игроков, естественно.

Так выглядят пушки, которые нужно разнести, чтобы гном-сапер отправился устанавливать заряд.

А вот, собственно, и он – с бочонком пороха.

ют призраки, гуманоидные козлороги и парящие глаза, а нагромождение порталов и висящих над пропастью островов сводит неподготовленных людей с ума. С другой стороны, извращенная фантазия создателей вселенной Warhammer проявилась тут во всей своей красе, а Mythic отлично воплотила архитектурные излишества в игре. Как и внешний вид бойцов Разрушения (гоблины, орки, хаоситы и темные эльфы), отличный дизайн столицы привлекает юных падаванов на сторону тьмы, да так, что печеньки завистливо грызут сами себя.

Но какими бы ни были города, Mythic можно только похвалить за возможность временно отвлечься от захватов замков (которые, к тому же, есть в каждой второй корейской MMO) и схлестнуться с противником на широких столичных улицах. Собственно, в основном об этом и пойдет речь дальше – в последнем обновлении разработчики в очередной раз изменили механику захвата столиц, наконец-то превратив ее из PvE-фарма с элементами PvP в жесткую схватку с небольшим участием управляемых ИИ персонажей. Но сначала немного истории.

ОБИТЕЛЬ ВРАГА

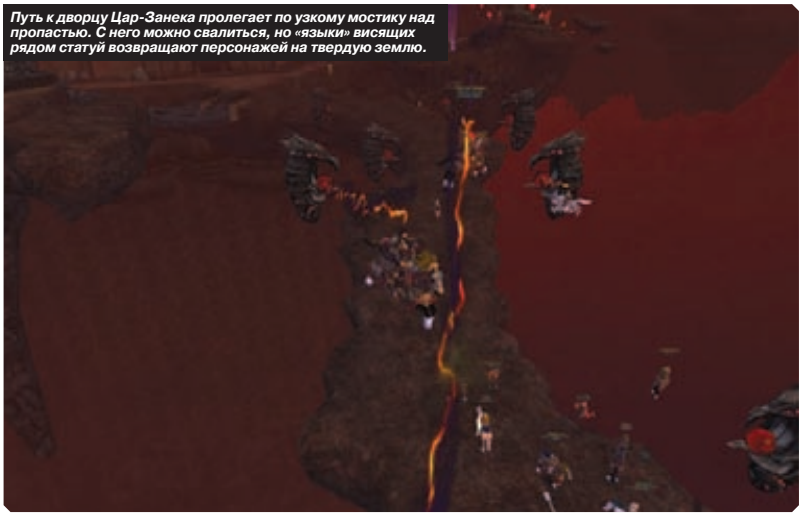
С самой задумки игры столицам отводилась двойная роль. С одной стороны, они должны были стать местом социализации игроков, мирной локацией, где можно выучить новые умения, продать или купить что-то на аукционе, посетить банк или купить экипировку за заработанную в тяжелых боях валюту. С другой стороны, планировалось, что столицы станут энд-гейм контентом, и лишь захватив вражеский город, можно получить лучшую в игре экипировку. Теоретически после релиза игры так все и было. На практике же попасть в «святая святых» противника было нереально: подходы к городам закрывали форты (всего их три, по числу фронтов), и для того, чтобы вторгнуться к врагу на порог, требовалось дойти до одного из фортов, захватывая зоны, а затем в течение часа прорваться и сквозь него. После этого включался еще один таймер: если до его окончания атакующим удавалось захватить второй форт противника, они получали право раздолбить ворота города и помародерствовать.

Проблема заключалась в том, что времени на осаду второго форта катастрофически не хватало, да и захватить первый было нелегко – в зону набивались сотни игроков, все ужасно тормозило, а сервер жутко лагал и нередко падал.

После нескольких неудачных попыток сбалансировать бои на фортах, Mythic ввели ограничение на число защитников и атакующих. Но и это ни к чему хорошему не привело – исход осады во многом зависел от того, какие игроки успевали застолбить места, а лаги, несмотря на ограничение поголовья бойцов, по-прежнему активно участвовали в сражении. Волевым решением разработчики убрали форты из игры совсем (обещая в будущем придумать для них другую роль) – теперь для вторжения в столицу достаточно полностью захватить два направления из трех. В каждом направлении три зоны, одна изначально нейтральная, одна находится под контролем Порядка, и одна – Разрушения. Но вернемся к столицам, которые тоже не единожды переделывались.

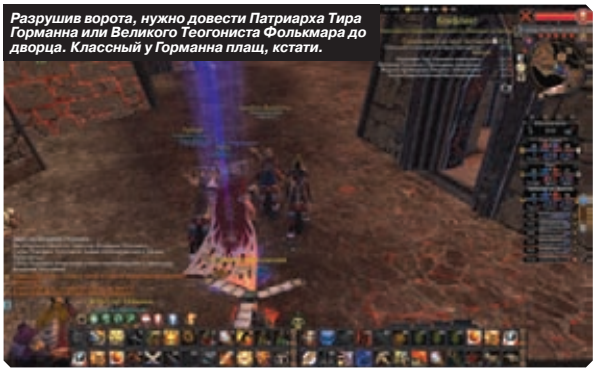
Взрывчатка установлена, осталось дождаться, пока оттикает таймер. Враги не нападают – заняты сражением с нашими войсками.

Захватив точки и добравшись до дворца, нужно разбить ворота. И снова на помощь приходят гномы. На сей раз – канониры с пушкой, их тоже нужно защищать.


Путь к дворцу Царь-Занека пролегает по узкому мостику над пропастью. С него можно свалиться, но «языки» висящих рядом статуй возвращают персонажей на твердую землю.

ВЗГЛЯД В ПРОШЛОЕ

Чтобы объяснить механику боев в захваченных столицах, нужно напомнить об открытых заданиях (public quests) – еще одной уникальной задумке дизайнеров



Разрушив ворота, нужно довести Патриарха Тира Горманна или Великого Теогониста Фолькмара до дворца. Классный у Горманна плащ, кстати.

При встрече с вражеским вожаком (Ведьмой-провидицей Лицитас) чемпионы короля будут сражаться, пока один из них не падет.

Mythic. Суть заключается в том, что все игроки, попадающие в определенную область, видят описание открытого задания и текущую задачу – убить определенных монстров, насобирать нужные предметы, что-то разрушить, одолеть босса и т.д. При успешном окончании открытого задания каждый игрок, принимавший в нем участие, имеет шанс выиграть приз, причем при большем вкладе в выполнение задания выше и вероятность получить лучшую награду. Так вот, столицы – это большие открытые задания. Причем задания конфликтные – у войск Порядка и Разрушения задачи прямо противоположны. К сожалению, первая реализация этой идеи не работала: для победы в задании было необходимо одолеть вражеского босса, что при наличии сопротивления со стороны игроков противоположной фракции было труднооосуществимо. Более того, это убило весь дух PvP-сражений в городе – игроки усердно искали пустые «зеркала» (когда столица полностью наполнялась игроками, создавались копии зоны), чтобы спокойно пофармить экипировку.

Герои бойцов Разрушения повержены, осталось нанести финальный удар Царь-Занеку.

Понимая проблему, разработчики переделали столичные открытые задания, сделав убийство боссов необязательным. Отныне это работало так: в оккупированной столице было три точки, захватывая и удерживая которые, бойцы Порядка и Разрушения получали очки. Также очки давались за убийство игроков противоборствующей стороны. Задание же состояло из двух этапов – на первом нужно было просто набрать 500 очков, а на втором, когда появлялся босс противника, – убить босса-властителя или снова набрать 500 очков. В этом варианте поиск «зеркал» с противником стал предпочтительнее – хотя одолеть властителя легче не стало, набирать очки в боях с противником было гораздо быстрее, чем захватывая точки в пустой зоне. PvP, наконец, стал предпочтительнее, но это изменение не решило еще одну проблему. В случае успешного захвата столицы (для этого защитники должны были выполнить как можно больше открытых заданий) сражение с королем вражеской фракции и его охраной все равно являлось обычным PvE-рейдом. Очевидно, механика городских боев требовала полной переделки, что и стало главным нововведением последнего обновления.

Финальный этап: герои выбраны (они становятся раза в три выше остальных персонажей), войска бросаются в атаку.

ШАГ В БУДУЩЕЕ

Больше никакой беготни между флагами – теперь схватки целиком и полностью ориентированы на бои персонажей, и в каждом «зеркале» сражается до 24 игроков с каждой из сторон (раньше было в два раза больше). Однако без компьютерных болванчиков опять не обошлось – на каждом из трех этапов сражения в столице игроки должны защитить управляемых ИИ союзников. И снова мы видим конфликтные открытые задания: первое заключается в захвате ключевых точек противника, чему защитники стараются помешать. Сначала атакующие должны разрушить три пушки, стоящие у точки. Затем туда отправляется сапер, которого нужно всеми силами защищать, а после установки взрывчатки не дать противнику ее уничтожить, захватывая точки одну за другой, что легче сказать, чем сделать. Враги будут беспощадно убивать союзных саперов – силы атакующих доберутся до ворот вражеского дворца. И снова на помощь приходят компьютерные бойцы, которых нужно охранять, пока они разносят фасад королевской резиденции. Проложив путь внутрь дворца, вы начнете второй этап. С противоположных сторон города (атакующие – от ворот, защитники – от дворца) начинают шествие боссы-вожаки, которые атакуют вражеских игроков и чемпионов. Задача захватчиков – провести хотя бы одного союзного вожака к разрушенным воротам дворца. А затем – грандиозный финал всей этой эпопеи, схватка во дворце правителя.

Третий и завершающий этап боя за город начинается с выбора героев – четырех игроков разных архетипов («танк», лекарь, бойцы ближнего и дальнего боя), которые будут играть роль личной стражи короля. На время боя счастливчики получают нехилый бонус ко всем характеристикам и становятся раза в три больше остальных персонажей. Впрочем, и роль героям отводится важная – они не должны умереть, поскольку после этого вражеский король становится уязвимым для атак. И пока Карл-Франц и Царь-Занек обмениваются бессмысленными ударами, вся орава стремится убить вражеских героев и защитить своих. А после этого рукой подать до смерти одного из правителей, распределения мешков с наградами и триумфального (или с поджатым хвостом) возвращения на поле боя – ведь в мире Warhammer война не прекращается ни на секунду.

По-крайней мере, так хочется думать. А в действительности интерес общественности к WAR продолжает падать – битвы с другими игроками без подпитки новым контентом со временем приедаются, а качать очередного персонажа ради сомнительного удовольствия увидеть войну глазами другого класса большинству уже не по душе. Будущее игры целиком зависит от того, сумеет ли Mythic встряхнуть сообщество и выдать новый интересный контент (а слухи о новых игровых расах ходят давно). В противном случае массовые сражения WAR останутся прошлом. А жаль...

www.frsg.ru

ПЕРВЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ МОЛОДЁЖИ

уже в продаже!

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

ASUS CROSSHAIR IV FORMULA: МЕЧТА ФАНА AMD

ASUS устанавливает новые стандарты качества

Серия плат ASUS ROG включает в себя топовые продукты, в которых используются самые лучшие компоненты. Сегодня на улице ASUS праздник Crosshair IV Formula – идеальной основы под новейшие процессоры от AMD, совместимой с DDR3-2000.

В новинке реализованы весьма любопытные функции, которые придутся вам по вкусу. Например, интерфейс настройки и мониторинга ROG Connect. Суть состоит в том, что можно настроить и отследить параметры системы с помощью подключенного по USB ноутбука и просматривать данные в виде диаграмм. Core Unlocker разблокирует скрытые ядра, а утилита Turbo Key II максимально разгонит компьютер без вашего вмешательства. За-облачным частотам способствует эффективная система охлаждения. Любопытно, что для запуска утилиты достаточно нажать кнопку, расположенную на плате! Ну а если замучили лаги в играх, функция GameFirst поможет выстроить приоритет использования интернет-канала для приложений. Про возможности расширения уж и говорить как-то неприлично, порты SATA 3.0 есть, равно как и USB 3.0. За звук отвечает встроенный процессор SupremeFX X-Fi, совместимый с EAX 4.

НЕСКРОМНЫЙ ДЕБЮТ

Линейка накопителей MX-NANO от MX Technology

Mach Xtreme Technology, или просто MX Technology, компания молодая, но амбициозная, занимается производством оперативной памяти, SSD- и флэш-накопителей. Сегодня дебютирует серия SSD-винчестеров MX-NANO, ориентированных на применение в ноутбуках. Главная изюминка новинок – использование толстого кэша объемом аж 256 Мбайт! Столь большой объем позволил существенно поднять производительность новеньких 1.8-дюймовых драйвов. Линейка включает на данный момент четыре модели – на 30, 60, 120 и 240 Гбайт.

Безусловно, за старшими собратьями MX-NANO не угнаться, но в своем секторе они рекордсмены – скорость чтения достигает отметки 120 Мбайт/с, а записи – 90 Мбайт/с (5 200 IOPS). Энергопотребление в режиме ожидания не превышает 0.5 Вт, а в активном – до 1.3 Вт.

ВОЗЬМИ ИНФОРМАЦИЮ С СОБОЙ

Новая коллекция боксов от SVEN

Многие производители выпускают готовые внешние жесткие диски с набором интерфейсов, однако проблема в том, что порой приходится существенно переплачивать за марку, и, может статься, куда дешевле приобрести жесткий диск и бокс для него отдельно. Компания SVEN обновила свою коллекцию подобных HDD-боксов сразу четырьмя моделями, совместимыми с винчестерами форм-фактора 2.5 дюйма.

Все модели получили в свое распоряжение интерфейс USB 2.0, но лишь SE-205E обладает скоростным eSATA подключением, которое является наиболее предпочтительным для быстрого переноса данных.

SE-201 – модель начального уровня, SE-202 получила возможность быстрого доступа к диску, благодаря внешним фиксаторам, в свою очередь SE-204T имеет в своем распоряжении встроенный USB-кабель. SE-205E, как уже говорилось, может предложить не только интерфейс USB, но и шустрый eSATA, все кабели входят в комплект поставки.

SEAGATE СКРЕСТИЛА SSD И HDD

Винчестер Momentus XT получил и скорость, и емкость

Seagate решила немного поэкспериментировать и скрестить SSD с классическим винчестером. В итоге родился 2,5-дюймовый Momentus XT с использованием уникальной технологии Adaptive Memory. Суть ее работы довольно проста – она оптимизирует поведение винчестера под пользователя и его задачи, анализируя, какая информация используется наиболее часто, переводя ее во флэш-память, что, несомненно, обеспечивает существенное ускорение доступа к наиболее критичным данным. По заявлению разработчика, прибавка скорости составляет до 100% по сравнению с классическими винчестерами на 5400 об/мин. Шпиндель же Momentus XT крутится со скоростью 7200 об/мин, емкость составляет 250/320/500 Гбайт, ну а для ускорения загрузки приложений используется 4 Гбайт флэш-памяти. Компания ASUS, похоже, уже успела оценить преимущества такого подхода и решила использовать накопитель Momentus XT в своем геймерском ноутбуке ROG G73Jh, включающем в себя 4-ядерный процессор Intel Corte i7-720Qm, 8 Гбайт ОЗУ и мощную графику на базе ATI Radeon Mobility HD 5870.

ДОМАШНИЙ NAS-СЕРВЕР

Пара NAS-новинок от Synology

NAS-сервера получили широкое распространение, хотя удовольствие это не дешевое, но плюсы перевешивают. Synology DiskStation DS110+ и DS210+ – парочка высокопроизводительных NAS'а с широчайшими возможностями защиты доступа к информации и бэкапу.

Synology DS110+ обеспечивает скорость чтения до 108 Мбайт/с и до 68 Мбайт/с при записи данных, в свою очередь DS210+ обеспечивает схожие параметры, с той лишь разницей, что запись происходит чуть медленнее – порядка 58 Мбайт/с. Устройства способны обработать 1 000 одновременных запросов за 85.08 и 78.14 с, соответственно. Самых скрытных порадует поддержка аппаратного шифрования 256-бит AES, что обеспечивает прирост скорости порядка 200% по сравнению с программным шифрованием. Подобные результаты не удивительны, начинка DS110+ и DS210+ достойна внимания – процессор 1.06 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ, один гигабитный LAN, три USB-порта и еще один eSATA.

БРАТСТВО КОЛЬЦА

AMD и Renesas Electronics продвигают USB 3.0

Компания Renesas Electronics, некогда известная как NEC Electronics, еще в прошлом году представила свой драйвер USB Attached SCSI Protocol (UASP), задача которого была максимизировать скорость SuperSpeed USB и обойти ограничения протокола Bulk Only Transfer (BOT). Новый драйвер будет совместим с чипами USB 3.0 xHCI от самой Renesas, которые начали повсеместно использоваться еще в июне 2009 года. Теперь компания будет активно трудиться с AMD, которая вовсю использует порты USB 3.0 в своей 8-й серии чипсетов, благодаря, собственно, чипу xHCI. Усилия AMD по оптимизации работы интерфейса уже увенчались успехом, пропускную способность USB 3.0 удалось увеличить на 20% по сравнению с тем, что обеспечивал BOT-протокол.

Несмотря на все заявленные успехи, все же непонятно, почему оказалось так сложно выжать максимум из нового интерфейса? Неужто Intel неспроста не торопилась, да и не торопится внедрять USB 3.0 в своих чипсетах… Так или иначе, но новая итерация USB заслуживает шанса на жизнь, хотя eSATA весьма успешно заостолбил место на рынке.

НОВЫЙ SHUTTLE НА ВЗЛЕТ

Mini-PC не выходят из моды

Всем нам известная компания Shuttle выкатила новенький баребон из серии XPC. Речь идет о модели SG41J1, которая получила поддержку памяти DDR3 SDRAM объемом до 8 Гбайт. Совместима коробочка с процессорами серии Intel Core 2, которые стоят в наше время совсем немного. В наличии встроенное графическое ядро Intel GMA X4500, которое, впрочем, может быть заменено на полноценную производительную дискретную видеокарту, также есть PCI-порт. Для подключения периферии доступны порты USB 2.0, PS/2, параллельный и COM, DVI и гигабитный LAN. Блока питания на 250 Вт хватит на все комплектующие. Цена сей радости составит €159.

Автор:
Василий Полухин

СВЕТ МОЙ ЗЕРКАЛЬЦЕ...

ОБЗОР И ТЕСТИРОВАНИЕ ВОСЬМИ РАЗНОПЛАНОВЫХ МОНИТОРОВ

Идея приобретения нового монитора приходит к человеку не сразу. Сперва он обзаводится мощным системным блоком, после, пресытившись производительностью, начинает чувствовать какую-то неполноценность. Новые игры выглядят как-то не так, а смотреть кино в хорошем качестве мешает вышедшее из моды соотношение сторон. И вроде бы все просто – пойти в магазин и приобрести ЖК-панель на подходящую сумму. Взяв в руки прайс-лист вы сразу же заметите множество одинаковых пунктов в графе цена. Оно и верно, ведь стоимость дисплея для пользовательского рынка сейчас плавает в районе 8-10 тысяч рублей, да и модельный ряд меняется все чаще и чаще из-за внедрения в производство новых технологий и его расширения. В таком водовороте сложно сориентироваться не только любителю поиграть, но и даже технаманьяку со стажем. Так давайте же сейчас разберемся, что из себя представляет современный монитор и какой именно больше всего подойдет вам.

ИЗ ЧЕГО ЭТО СДЕЛАНО

Рабочим элементом любого ЖК-монитора является пиксель (именно в них измеряется разрешение), каждый из которых состоит из трех одинаковых субпикселей, отличающихся только цветом выходного светофильтра (красный, зеленый, синий). Сам по себе пиксель не является источником света, он лишь регулирует интенсивность проходящего сквозь него светового потока, который формируется разными типами подсветки, будь то катодные лампы или светодиоды. Принцип работы этого элемента основан на явлении поляризации света, это значит, что вектор светового потока изменяется в зависимости от положения тонкопленочного транзистора, это и формирует определенный цвет свечения пикселя. Пропускаются только те волны света, плоскость поляризации которых близка или совпадает с плоскостью поляризатора.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В первую очередь мы оценили качество цветопередачи. Для этого был использован колориметр PANTONE COLORVISION Spyder2 и ПО OptiCAL. Для теста выставлялось значение Gamma, равное 2.2 и WhitePoint 6500K. После прохождения теста были построены наглядные графики цветопередачи. На них видны все искажения цвета: чем ближе график к лучу под 45 градусов из начала координат, тем лучше. Углы обзора мы оценивали тем же методом, только калориметр размещали под углом 50-60 градусов относительно горизонтальной и вертикальной плоскости экрана. Без внимания не осталась и эргономика мониторов, удобство настройки, эксплуатации и внешность.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Acer B233HU
Acer H223HQ
ASUS MS236H
BenQ G2320HD
BenQ V2200 Eco
LG E2240T
LG E2350V
ViewSonic VX2268wm

ACER B233HU

Увеличенное родное разрешение матрицы говорит о том, что монитор Acer рассчитан на работу в профессиональной сфере деятельности, например, в различных конструкторских приложениях. Также это подчеркивается возможностью регулировки во всех плоскостях. Массивное основание оснащено шарниром, который позволяет поворачивать монитор под углом до 90°, так что просмотр чертежей и 3D-моделей не составит труда. Для удобства тут еще и USB-хаб на четыре порта – два на торце и еще два с тыльной стороны. Для подключения предусмотрены интерфейсы D-Sub, DVI и мультимедийный HDMI. Однако цветопередача под углом оставляет желать лучшего, при вертикальном угле просмотра смещается весь цветовой спектр. Чтобы рядом сидящим хорошо и четко была видна картинка на мониторе, придется покопаться в настройках. Но, к сожалению, они не русифицированы. Было бы намного лучше, если бы в этой модели в качестве подсветки использовались светодиоды. Габариты весьма нескромные, поэтому, если будете использовать его дома, не забудьте продумать его расположение.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Низкая цена для устройства подобного класса
+ Хорошие эксплуатационные качества
- Латентность матрицы и цветопередача могли бы быть и лучше

Acer B233HU

На мониторе

График коррекции цветопередачи для горизонтального угла обзора 60°

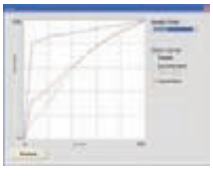


График коррекции цветопередачи для вертикального угла обзора 60°

Acer H223HQ

На мониторе

График коррекции цветопередачи для горизонтального угла обзора 60°

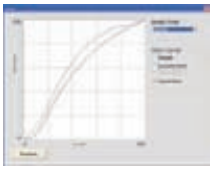


График коррекции цветопередачи для вертикального угла обзора 60°

ACER H223HQ

Цена 8 100 руб.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокое разрешение для подобной диагонали
+ HDMI-вход
+ малое время отклика
- небольшие углы обзора
- ограниченность регулировки положения экрана

Свой девайс создан для работы с мультимедиа. Во-первых, соотношение сторон составляет 16:9, во-вторых, используется разрешение 1920x1080 и время отклика не подведет во время игры. Если судить по графикам цветопередачи, то данная модель радикально отличается от своего бизнес-собрата. Измеренные линии коррекции получились более ровные, особенно это заметно для вертикального угла. Русифицированное меню организовано очень толково и логично – настройка монитора займет считанные секунды, однако в нем нет каких-либо изысков. Кнопки сенсорные, с холодной, матовой подсветкой – в темноте не будут раздражать глаза. Основание простое и незатейливое, овальной формы, но для регулировки его надо удерживать, иначе оно начнет скользить по столу. Помимо всего этого, благодаря небольшому весу, панель можно повесить на стену при помощи кронштейна VESA.

ASUS MS236H

Цена 10 900 руб.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный дизайн
+ хорошие эксплуатационные качества
- высокая цена
- посредственная цветопередача

Осмотрев на детище ASUS, можно с уверенностью сказать, что делали его люди с хорошо развитым чувством стиля. Экран монитора практически сливается с корпусом в одну линию. Если интерьер дома выдержан в стиле хай-тек, то эта панелька еще сильнее его подчеркнет. Но, к сожалению, крепеж на стену не предусмотрен, хотя при толщине всего 16.5 мм очень хотелось бы его видеть. Чтобы добиться такого размера, блок питания вынесен за пределы корпуса и реализован в виде дополнительного адаптера. Интересной особенностью монитора является кольцевая подставка с технологией Ergo-Fit – это кольцо сферической формы для простой регулировки положения одним пальцем. Чтобы она нормально работала, кабели не должны ей мешать. Сенсорные кнопки нажимаются без каких-либо затруднений. Подсветка матрицы равномерная и яркость на высоте. Но показания колориметра разочаровали – присутствуют значительные искажения цветопередачи. Настройку цвета в этом случае лучше производить через видеоадаптер. При обращении с панелью следует быть аккуратным, так как пластик легко царапается. Рекомендуем чаще протирать монитор от пыли.

BENQ G2320HD

Цена 8 400 руб.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошая цветопередача
+ Шустрая матрица
- Неинформативное меню

BenQ G2320HD внешне прост и элегантен. Корпус из глянцевого черного пластика, рамка очень тонкая – это дает возможность использовать сразу несколько дисплеев для игр или работы с документами. Подобную мультимониторную конфигурацию можно организовать и на стене, использовав кронштейн. Нельзя сказать, что монитор имеет ярко выраженную офисную направленность – в нем отсутствует регулировка по высоте и возможность поворота в портретный режим. Изображение, выдаваемое по умолчанию, достаточно насыщенное, и подсветка справляется со своей задачей на отлично. На графике видно, что цветопередача, полученная напрямую с экрана, практически идеальна, а подрегулировав настойки, можно добиться еще лучших результатов. Просмотр под горизонтальным углом также не может вызвать серьезных нареканий. Однако тест вертикального угла разочаровывает. Кнопки реализованы в виде сенсорной панели и расположены близко друг к другу и из-за этого нажимаются с трудом.

ASUS MS236H

На мониторе

График коррекции цветопередачи для горизонтального угла обзора 60°

График коррекции цветопередачи для вертикального угла обзора 60°

BenQ G2320HD

На мониторе

График коррекции цветопередачи для горизонтального угла обзора 60°

График коррекции цветопередачи для вертикального угла обзора 60°

BENQ V2200 ECO

★★★★★★★★★★ 10/10

Этот монитор начинает радовать сразу после открытия коробки. На свет из нее появляется сам красавец монитор и пара тонких кабелей. Сразу обращаешь внимание на необычный вид устройства – столь сдержанный и элегантный дизайн встречается редко. Корпус полностью выполнен из белого, неокрашенного пластика (хотя в линейке есть и модель черного цвета). Хотя на ощупь корпус больше похож на что-то среднее между листом офисной бумаги и винилом. Надо заметить, что данный девайс продвигается как полностью экологически чистый продукт, и это подчеркнуто в названии. В упаковке, к примеру, отказались от использования пенопласта, а картон склеен пищевым клеем. Корпус состоит на 30% из переработанного пластика, бывшего в употреблении. В дизайне это тоже прослеживается – в подставке есть небольшой «зеленый пластмассовый кустик», но на его место можно поставить и настоящее растение, кактус, например, или насыпать в это углубление скрепок. О цветопередаче лучше всего расскажет полученный график – среди протестированных образцов это самый лучший результат. Передача цвета под горизонтальным углом почти такая же, как и при прямом просмотре. Конечно, для вертикального угла имеются небольшие искажения, но это обусловлено типом используемой матрицы. Использование LED-подсветки, помимо снижения уровня энергопотребления до 36% по сравнению с лампами, тоже вносит свой вклад в качество получаемого изображения. Управление настройками и функциями производится из грамотно скомпонованного русифицированного меню. В нем нашла свое место разработка кампании BenQ – Senseye. Это комплекс программных средств, призванный настроить изображение в зависимости от задачи. Есть в нем и режим Eco для оптимизации энергопотребления. Аппаратные кнопки находятся на правом нижнем торце устройства и больше напоминают клавиатуру.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Превосходное качество картинки и большие углы обзора
+ Низкая цена
+ удобность использования
- отсутствие DVI интерфейса

LG E2240T

★★★★★★★★★ 9/10

Вся линейка мониторов LG серии E оснащена LED-подсветкой. Данная модель также отличается интересным дизайном корпуса, обрамленного полупрозрачной рамкой. Во время работы свет от экрана слегка проникает в нее и немного расширяет границы изображения – очень интересное решение. Чего может не хватить – так это возможности крепления на стену. Полученные результаты тестов цветопередачи на порядок лучше, чем у многих участников теста, хотя и не дотягивают до абсолютного лидерства. Для качественного просмотра видео с соотношением сторон 4:3 в наличии функция Original Ratio. Любителям пофотографировать понравится примочка под названием Photo Effect. С ней можно быстро применять различные эффекты к фотографии, не изменяя оригинал. Управление настройками оригинальное и даже забавное – при нажатии на кнопки меню не просто появляется, а «выезжает» из нижнего угла. Небольшой минус – это крепление подставки, оно очень тугое и со временем может разболтаться.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошая цветопередача
+ Соотношение цены и качества
- Непродуманность фиксации

BenQ V2200 Eco

На мониторе

График коррекции цветопередачи для горизонтального угла обзора 60°

График коррекции цветопередачи для вертикального угла обзора 60°

LG E2240T

На мониторе

График коррекции цветопередачи для горизонтального угла обзора 60°

График коррекции цветопередачи для вертикального угла обзора 60°

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРПУСОВ

	Acer B233HU	Acer H223HQ	ASUS MS236H	BenQ G2320HD
Размер экрана, дюймов	23	21.5	23	23
Максимальное разрешение, пикселей	2048x1152	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Тип ЖК-матрицы	TFT TN	TFT TN	TFT TN	TFT TN
Яркость	300 кд/м2	300 кд/м2	250 кд/м2	300 кд/м2
Контрастность	80000:1	20000:1	50000:1	1000:1 (Динамическая 40000:1)
Время отклика	5 мс	2 мс	2 мс	2 мс
Область обзора	по горизонтали: 160°; по вертикали: 160°	по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°	по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°	по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°
Интерфейсы	DVI-D (HDCP), VGA (D-Sub), HDMI	DVI-D (HDCP), VGA (D-Sub), HDMI	DVI-D (HDCP), VGA (D-Sub), HDMI	DVI-D (HDCP), VGA (D-Sub), HDMI
Дополнительно	USB-концентратор, регулировка по высоте, динамики 2 x 1 Вт	динамики 2 x 1 Вт	выход на наушники (только для HDMI)	выход на наушники
Вес, кг	7.8	4.77	3.9	4.7

LG E2350V

Еще один монитор попал к нам с конвейера LG. Серия E50 отличается от сороковой менее строгим обликом и измененными сенсорными кнопками – они активируются при приближении к ним руки. О том, что это домашняя модель, говорит еще множество возможностей для использования. Во-первых, Two-way Stand – размещение двух видов, на обычной подставке и в виде рамки на уровне стола для использования его в качестве дополнительного экрана для ноутбука. Во-вторых, для повышения эффективности отображения предусмотрено разделение экрана на две части. Все окна автоматически выравниваются в оптимальном размере, в результате пользователю не нужно вносить дополнительные корректировки. Экран реагирует на интенсивность освещения в помещении и автоматически изменяет яркость. Это не только способствует повышению качества картинки, но и не так сильно нагружает зрительный аппарат пользователя. Несмотря на мультимедийную направленность, график цветопередачи выглядит несколько хуже, чем у собрата по тесту.

ЦЕНА 9 300 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Достойная картинка и передача цветов
+ Расширенный функционал
- Завышенная цена

VIEWSONIC VX2268WM

Этот ViewSonic не так прост, как кажется на первый взгляд. При первой оценке он выглядит вполне стандартно, разве что основанию дизайнер придал интересные линии. Крепление позволяет регулировать лишь угол наклона экрана, да и то надо быть осторожным, чтоб не уронить монитор. Если не нравится – можно использовать VESA-кронштейн. Экранное меню совершенно стандартно, разве что реализована возможность переключения времени отклика. В принципе, в нем есть все, но на копание уйдет много времени, да и русский язык отсутствует. Относительно нашего теста можно сказать следующее: колориметрические замеры показали, что кривые графиков для красного и зелёного цветов достаточно близки к идеалу, а кривая коррекции для синего цвета прилично отклоняется. Для горизонтального угла картина ничуть не меняется, а под вертикальным углом наблюдаются значительные искажения, особенно синего цвета. В качестве подсветки использованы катодные лампы. На чёрном заметны подсвеченные полосы вдоль нижнего и верхнего края экрана. Несмотря на недостатки, изюминка модели ViewSonic заключается в способности выводить стереоскопическое изображение, которое требует малого времени отклика и возможности работать с вертикальной развёрткой 120 Гц. Для работы в 3D-режиме понадобятся очки NVIDIA 3D Vision.

ЦЕНА 15 700 РУБ.

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Реализована работа с очками NVIDIA 3D Vision
+ Изменение времени отклика 5-3-2 мс
+ Частота обновления 120 Гц
- Высокая цена
- Небольшие углы обзора по вертикали

LG E2350V

На мониторе

График коррекции цветопередачи для горизонтального угла обзора 60°

График коррекции цветопередачи для вертикального угла обзора 60°

ViewSonic VX2268wm

На мониторе

График коррекции цветопередачи для горизонтального угла обзора 60°

График коррекции цветопередачи для вертикального угла обзора 60°

BenQ V2200 Eco	LG E2240T	LG E2350V	ViewSonic VX2268wm
21.5	21.5	23	22
1920x1080	1920x1080	1920x1080	1680x1050
TFT TN (LED-подсветка)	TFT TN (LED-подсветка)	TFT TN (LED-подсветка)	TFT TN
250 кд/м2	250 кд/м2	250 кд/м2	300 кд/м2
1000:1 (Динамическая 5000000:1)	1000:1 (Динамическая 5000000:1)	1000:1 (Динамическая 5000000:1)	1000:1 (Динамическая 20000:1)
5 мс	5 мс	5 мс	3 мс
по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°	по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°	по горизонтали: 176°; по вертикали: 170°	по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°
HDMI, VGA (D-Sub)	DVI-D (HDCP), VGA (D-Sub)	DVI-D (HDCP), HDMI, VGA (D-Sub)	DVI-D (HDCP), VGA (D-Sub)
выход для наушников	-	Выход на наушники	3D Ready (поддержка 120 Гц), стереоколонки 2x2 Вт
4	2.48	3.3	5.8

ВЫВОДЫ

Мы рассмотрели модели мониторов из разных пользовательских сегментов и оценили их со всех сторон. Было очень сложно определить победителей ввиду похожести наших конкурсантов, однако, проведя анализ, мы вынесли следующий вердикт. «Выбор Редакции» получает BenQ V2200 Eco за самое высокое качество изображения, а «Лучшая Покупка» достается LG E2240T за универсальность и достаточно хорошую цветопередачу.

Автор:
Евгений Никифоров

АКУСТИЧЕСКАЯ КРАСОТА

ТЕСТ КОЛОНОК HARMAN/KARDON GLA-55

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП:** активная мультимедийная акустика
- **КОЛИЧЕСТВО КАНАЛОВ:** 2
- **ДИАПАЗОН ВОСПРОИЗВОДИМЫХ ЧАСТОТ:** 35-20000 Гц
- **СУММАРНАЯ МОЩНОСТЬ:** 112 Вт
- **ОТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:** 85 дБ
- **РАЗМЕРЫ ФРОНТАЛЬНЫХ КОЛОНОК:** 125x304x304 мм

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ великолепные низкие частоты
+ уникальный дизайн
+ оригинальный регулятор громкости
+ внушительный запас громкости
– неоправданно высокая цена
– неудобное расположение коммуникационных проводов

СЕРЬЕЗНЫЙ КАРДОН

Основатель фирмы Harman/Kardon – Сидней Харман начал свою деятельность еще в 50-х. Стоит отметить, что у него это очень хорошо получалось. Традиции тех лет нашли отражение и в нынешних продуктах этого известного бренда. Отличительной особенностью фирмы стало своевременное внедрение инноваций. На протяжении полувека Harman/Kardon баловала аудиофилов новейшими технологиями. Например, еще в 1954 году был создан первый в мире приемник с Hi-Fi усилителем (то, что сейчас называется ресивером). Пятьдесят лет спустя производитель стал пионером в области изготовления жидкокристаллических мониторов с тачскрином для автомобиля. Компания привыкла совмещать передовые технологии и ультрасовременный внешний вид, именно такие принципы лежат в основе идеологии «хармана». В 1999 году Harman/Kardon первой в мире получила награду за дизайн компьютерных динамиков.

ЛЕДЯНОЙ ЗВУК

На сайте Harman/Kardon на всеобщее обозрение выставлены только две акустические системы для ПК. И это не случайно, под этим именем и впрямь выпускается лишь пара мультимедийных динамиков. К нам в руки попала самая дорогая из моделей – Harman/Kardon GLA-55.

Каждая колонка упакована в защитный чехол. Действительно есть что оберегать — корпус динамиков выполнен в стиле обработанной глыбы льда. Смотрится очень эффектно.

Чтобы это чудо заработало, необходимо воткнуть сетевую вилку в розетку (в комплекте есть европейский и «наш» варианты) и подключить mini-jack в ПК. Регулятор громкости весьма оригинален, он сенсорный. Две кнопки расположены на одном из динамиков, нажатие хоть эстетически и приятно, но несколько резковато, однако к этому можно привыкнуть, так что вряд ли это является недостатком. А вот чтобы изменить раскачку низких частот, потребуется не только развернуть колонку на 180 градусов, но и взять что-то типа отвертки, потому что регулятор утоплен в корпусе примерно на сантиметр и палец туда засунуть не удастся, даже не пытайтесь. Динамики очень устойчивы, несмотря на свою необычную форму, и сильных вибраций в процессе работы не создают.

МУЗЫКА НА ТЫСЯЧУ ДОЛЛАРОВ

Колонки подключались как к ноутбуку, так и к ПК. Разница есть. Объективно оценить динамики на лэптопе нам не удалось — откровенное шипение даже на средней громкости и субъективно сухое звучание. Источник сигнала явно не на высоте.

Звук преобразился после «коннекта» ПК с качественной звуковой картой: чистое звучание, четкие высокие частоты и глубокий насыщенный бас. Для трехкомнатной квартиры мощности этого агрегата более чем достаточно. Мало того, есть возможность подключить сабвуфер, однако делать этого, если вы не собираетесь отдыхать на открытом пространстве, не рекомендуется – соседи подадут на вас в Страсбургский суд.

Мы попытались найти наиболее предпочтительный стиль музыки для прослушивания на этих колонках, но ничего не вышло. Классика, рок, электроника — все звучит просто великолепно. Звук в игровых приложениях также на высоте, атмосферу эти глыбы льда создают отличную, будь то гонки или шутер.

МНОГОВАТО БУДЕТ

Впечатление от этого продукта весьма неоднозначное. Связано это с тем, что аргументами «за» являются хороший звук и необычный дизайн. Два этих качества выделяют модель на фоне однотипных квадратных спикеров формата 2.0. Однако цена Harman/Kardon GLA-55 стартует с отметки 25000 рублей. Добавить к этому что-то сложно. Откровенно говоря, общее впечатление от прослушивания не сильно отличается от оного у Microlab Solo-2. Возможно, у «ледышек» более глубокий бас и более выразительные высокие частоты, но вряд ли это может повысить стоимость ровно на порядок по сравнению с конкурентом. Наверное, все дело в наклейке Harman/Kardon?

Автор:
Сергей Никитин

ЧЕМПИОНСКАЯ ФЛЭШКА

CORSAIR FLASH VOYAGER GTR

Компания Corsair недавно дополнила свою линейку флэш-накопителей Voyager, отличительной чертой которых является прорезиненный корпус, защищенный от влаги и ударов. Помимо обычных Voyager'ов существовала линейка Voyager GT, отличавшаяся увеличенной скоростью работы, сейчас на рынок вышли устройства Voyager GTR.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЕМКОСТЬ, ГБАЙТ:** 32
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0
- **СКОРОСТЬ ЗАПИСИ, МБАЙТ/С:** 28
- **СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ, МБАЙТ/С:** 34
- **ОСОБЕННОСТИ:** влаго- и ударостойкий корпус

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокая скорость работы
+ Защищенный корпус
– Высокая цена
– Немаленькие габариты

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

EVEREST

- **СКОРОСТЬ ЛИНЕЙНОГО ЧТЕНИЯ, КБАЙТ/С:** 26406
- **СКОРОСТЬ СЛУЧАЙНОГО ЧТЕНИЯ, КБАЙТ/С:** 26115
- **СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ ИЗ БУФЕРА, КБАЙТ/С:** 27266
- **СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ДОСТУПА, МС:** 0.75

CRYSTAL DISKMARK

- **СКОРОСТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОГО ЧТЕНИЯ, МБАЙТ/С:** 27.453
- **СКОРОСТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЙ ЗАПИСИ, МБАЙТ/С:** 17.476
- **СКОРОСТЬ СЛУЧАЙНОГО ЧТЕНИЯ (512K), МБАЙТ/С:** 27.012
- **СКОРОСТЬ СЛУЧАЙНОЙ ЗАПИСИ (512K), МБАЙТ/С:** 1.487
- **СКОРОСТЬ СЛУЧАЙНОГО ЧТЕНИЯ (4K), МБАЙТ/С:** 4.332
- **СКОРОСТЬ СЛУЧАЙНОЙ ЗАПИСИ (4K), МБАЙТ/С:** 0.019

PCMARK VANTAGE

- **HDD TEST SUITE, БАЛЛЫ:** 413
- **WINDOWS DEFENDER, МБАЙТ/С:** 3.97
- **GAMING, МБАЙТ/С:** 15.27
- **IMPORTING PICTURES TO WINDOWS PHOTO GALLERY, МБАЙТ/С:** 20.66
- **WINDOWS VISTA STARTUP, МБАЙТ/С:** 1.76
- **VIDEO EDITING USING WINDOWS MOVIE MAKER, МБАЙТ/С:** 0.45
- **WINDOWS MEDIA CENTER, МБАЙТ/С:** 1.05
- **ADDING MUSIC TO WINDOWS MEDIA PLAYER, МБАЙТ/С:** 0.37
- **APPLICATION LOADING, МБАЙТ/С:** 0.5

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для проверки скорости работы устройства мы использовали тестовый пакет Crystal DiskMark 2.2 и бенчмарк накопителей из пакета Everest 5.30, которые демонстрируют нам различные скорости работы устройства и такой важный параметр, как среднее время доступа. Кроме того, мы запустили HDD Test Suite из синтетического PCMark Vantage, который выдает общий результат в «попугаях», а также скорость выполнения устройством конкретных прикладных операций.

ЧТО ДАЕТ ШИЛЬДИК GTR

Как понятно из названия, основное отличие новинки – это ее скорость работы. Повышение достигнуто за счет четырехканальной внутренней архитектуры устройства, и наши тесты показали, что с производительностью тут действительно все в порядке. Но кроме названия скоростную направленность подчеркивает и дизайн корпуса, который выкрашен в черный и желтый цвета, но напоминает при этом не пчелу или логотип Билайна, а суперкар Lamborghini, которые, как известно, со скоростью очень дружат. Прорезиненный корпус призван защитить хранящуюся на флэшке информацию от всевозможных жизненных неурядиц, таких как влага и удары. Но нужно понимать, что если дождь или падение корпус выдержит, то купание с устройством или постоянное швыряние им об стену явно не предусмотрены, для таких дел существует семейство Corsair Survivor. Если помнить о подобных ограничениях, то 10-летняя гарантия производителя явно не понадобится.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

В новую линейку входят флэшки с объемом от 32 (мы тестировали именно такую) до 128 Гбайт, стоит помнить, что цена их возрастает пропорционально объему, поэтому за 128-гигабайтное устройство нужно будет отвалить совершенно фантастическую сумму. Правда, неизвестно, когда такие устройства поступят на наш рынок. В комплект поставки устройства входит USB-удлинитель (кстати, устройство хоть и работает по интерфейсу USB 2.0, но обратно совместимо и с USB 1.1), который будет очень полезен, если компьютер не оснащен соответствующими разъемами, расположенными на передней панели, а также шнурок, который позволяет переносить устройство на шее. Габариты устройства явно не вписываются в те каноны, к которым стремится индустрия, никакой миниатюризацией и гламуром тут и не пахнет. Размеры флэшки достаточно велики, впрочем, она свободно поместится в любом кармане и не будет привлекать к себе особого внимания.

ВЫВОДЫ

Для поклонников своей продукции, равно как и для любителей совмещения ИТ-новинок с экстремальной деятельностью, компания Corsair выпустила отличный подарок. Новые флэшки Voyager GTR сохранили фирменный стиль предшественников, их защищенность, но при этом существенно прибавили в скорости.

Автор:
Сергей Кузнецов

СЕНСОРНЫЙ НЕТБУК

ТЕСТ НЕТБУКА LENOVO IDEAPAD S10-3T

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 1.66, Intel Atom N450
- **ОЗУ, МБАЙТ:** 1024 DDR2-667
- **ЧИПСЕТ:** Intel NM10
- **ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП:** Intel GMA 3150
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 250 Гбайт, Serial ATA, HITACHI, HTS545025B9A300
- **БЕСПРОВОДНАЯ СВЯЗЬ:** Bluetooth, WiMAX, Wi-Fi 802.11g
- **ЗВУК:** Conexant Pebble
- **РАЗЪЕМЫ:** 2x USB 2.0, VGA (D-Sub), вход микрофонный, выход аудио/наушники, LAN (RJ-45), кардридер 6-в-1
- **ЭКРАН,ДМ:** 10.1, 1024x600, широкоформатный
- **ВЕБ-КАМЕРА, МЛН.ПИКС.:** 1.3
- **ПРЕДУСТАНОВЛЕННАЯ ОС:** Windows 7 Starter
- **ГАБАРИТЫ, ММ:** 280 x 174 x 27.6
- **ВЕС, КГ:** 1,25

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Поворотный сенсорный экран со светодиодной подсветкой
+ Дизайнерское оформление
+ Разнообразие коммуникационных возможностей
+ Удобное расположение индикаторов и кнопок на экране
- Расположение камеры
- Глянцевое покрытие (видны отпечатки пальцев)
- Маленький touchpad
- Небольшой угол обзора экрана

ДИЗАЙНЕРСКОЕ РЕШЕНИЕ

Нетбук IdeaPad s10-3t от компании Lenovo создан для людей, которые любят качество и мощь в стильном дизайнерском корпусе. Этот компактный гаджет позволяет смотреть видео, играть в казуальные игры, web-серфить, слушать музыку, а также пользоваться офисными программами.

Внешне IdeaPad выглядит так: глянцевая черная крышка с узорами квадратной формы фиолетового, бирюзового, синего, желтого цветов. На верхней поверхности находятся три индикатора ярко-белого цвета: питание, зарядка, беспроводное соединение. Снизу есть орнамент, даже на решетках вентиляторов.

Экран поворачивается практически на 360 градусов (180 по часовой стрелке и 180 против), так что, при желании, его можно сложить так, чтобы получить планшет. Благо, что экран емкостной и системой можно управлять без touchpad и клавиатуры.

В целом, внешний вид нетбука смотрится на пять, и по оформлению этот IdeaPad подойдет как девушкам, так и мужчинам.

ВКУСНОСТИ IDEAPAD

Ноутбук создан на платформе Intel NM10, снабженной процессором Intel Atom N450 1.66 ГГц и встроенным графическим ядром GMA 3150. Это, конечно, не позволит поиграть во многие игры, но просмотр видео или сайтов будет в удовольствие на широкоформатном 10.1-дюймовом экране. Для создания небольшой медиатеки места хватит, наш подопытный поставляется с жёстким диском объёмом 250 Гбайт.

В Lenovo IdeaPad s10-3t есть 2 порта USB, устройство для чтения флэш-карт (Memory Stick, Memory Stick PRO, MMC, SD, SDHC, xD-Picture Card), вход для микрофона и аудиовыход, а также VGA (D-Sub). Для связи с внешним миром посредством современных коммуникаций в этом ноутбуке представлен Gigabit Ethernet с адаптером и беспроводными модулями Wi-Fi и WiMAX (4G).

Справа от экрана находится web-камера. Такое местоположение немного неудобно, но при некоторой практике общение с её помощью станет непринужденным.

В IdeaPad s10-3t предустановлена ОС Windows 7 Starter. Её возможности, конечно, сильно урезаны по сравнению с другими версиями, но для мультимедиа и офисных возможностей и этого вполне достаточно. Особенно понравились уже установленные программы (Lenovo VeriTouch, DirectShare, NaturalTouch, VeriFace, OneKeyRecovery), которые все в совокупности сделают управление нетбуком очень простым.

ТЕСТИРОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ S10-3T

Чтобы увидеть общую картину производительности этого нетбука, достаточно воспользоваться стандартными средствами Windows 7 (оценка возможностей системы для работы с ОС). Встроенный тест в Windows выдал результат по наименьшему параметру (процессор, операций вычисления в секунду) – 2.4 по шкале от 1 до 7.9. В среднем, все показатели варьируются в районе отметки 3, за исключением скорости обмена данными с диском (5.9). По пользовательским ощущениям, ноутбук от Lenovo работает достаточно быстро и хорошо справляется с задачами, на которые рассчитан. Все операции выполняются без задержек, видео проигрывается даже в формате 1080p.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Lenovo IdeaPad s10-3t – достойный представитель линейки IdeaPad, который порадует пользователя поворотным сенсорным экраном, приятным оформлением и обилием возможностей для связи. Работа с устройством будет приятной и легкой во всех отношениях. Управление осуществляется с помощью touchpad и клавиатуры или непосредственно через емкостной дисплей. Если сложить нетбук так, чтобы экран был наружу и закрывал собой клавиатуру, то получится полноценный планшет, на котором можно смотреть видео, читать книги, просматривать интернет-страницы – в общем, пользоваться всеми преимуществами Windows 7 Starter.

Не забудьте обратить внимание на то, что это нетбук и создан он не для игр, а для работы, мобильности и быстрого и комфортного доступа к информации. За свою цену IdeaPad s10-3t предлагает прекрасные возможности, которыми может воспользоваться каждый.

Автор:
Сергей Плотников

ТЕЗКА МОГУЧЕГО «ХАМВИ»

ТЕСТИРОВАНИЕ КУЛЕРА ДЛЯ ВИДЕОПЛАТЫ ICE HAMMER IH-700B

Не секрет, что для производителей видеоплат система охлаждения является ахиллесовой пятой. В дешевых моделях попросту экономят на всем и устанавливают кулеры, работающие по принципу: «не пахнет паленым – и ладно», а мощные графические адаптеры обладают настолько высоким тепловыделением, что справиться с ним бывает очень трудно. Вот компания Ice Hammer и взялась за «грязную» работенку, выпустив радиатор под названием IH-7000B.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **КОЛИЧЕСТВО ТЕПЛОВЫХ ТРУБОК, ШТ:** 4
- **МАТЕРИАЛ РАДИАТОРА:** медь, алюминий
- **ВЕНТИЛЯТОР:** отсутствует
- **РАЗМЕРЫ, ММ:** 127x47x134
- **ВЕС, Г:** 284

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2.6, Intel Core i5 750
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** MSI Big Bang TRINERGY
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x2, Corsair TW3X4G1333C9A (9-9-9-24)
- **ВИДЕОПЛАТА, МБАЙТ:** 896, ZOTAC GeForce GTX 275 AMP!
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ТБАЙТ:** 1.5, Seagate Barracuda ST31500341AS
- **ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР:** Noctua NH-D14
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 700, FSP EPSILON
- **ОС:** Windows XP SP3 Professional x32

СЧИТАЕМ РЕБРА

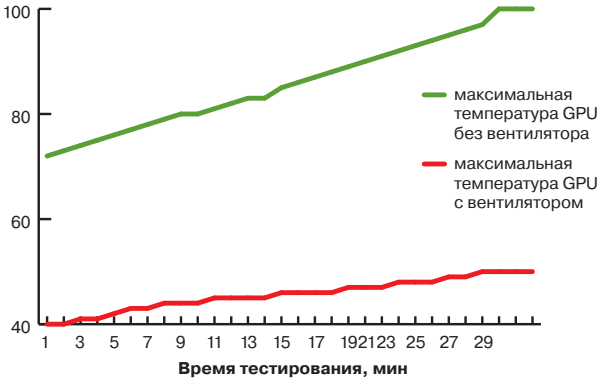
Именно радиатор, ибо вентилятора в комплекте поставки Ice Hammer IH-700B нет. Но на ярко выраженные посадочные места претендуют 120-миллиметровые крыльчатки, чей воздушный поток, в теории, обязан прогонять столь губительную для GPU энергию. В комплекте присутствуют специальные резиновые крепежи. Способствуют охлаждению и множество тонких алюминиевых ребер, буквально нанизанных на четыре тепловые трубки. Система напоминает процессорный кулер башенного типа, только вот трубки изогнуты буквой «П».
Еще одно сходство Ice Hammer IH-700B с системами охлаждения для CPU придает основание устройства. Дело в том, что чип видеоплаты соприкасается не с медной подложкой, а непосредственно с тепловыми трубками, шлифованными в одном направлении. А потому тепловая энергия прямиком передается на Ice Hammer IH-700B.
Интересно, что радиатор не использует никаких дополнительных рамок и защелок. Все необходимые отверстия расположены на основании и подходят абсолютному большинству современных графических адаптеров. Остается только закрепить четыре винта с обратной стороны текстолита и пользоваться охладителем в свое удовольствие.
В комплекте поставки есть и крохотные радиаторы для памяти. Состав, с помощью которого они держатся за микросхемы, не справляется со своей работой, а потому радиаторы постоянно отваливаются. К тому же этих алюминиевых элементов не хватает. Очевидно, инженеры забыли про охлаждение компоненты цепи питания адаптера.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В качестве источника тепловой энергии выступила видеоплата ZOTAC GeForce GTX 275 AMP!. Ее родная система охлаждения изготовлена согласно референсному дизайну NVIDIA. Значит, будет интересно сравнить производительность Ice Hammer IH-700B с теми кулерами, которые по умолчанию установлены на большинстве калифорнийских видеокарт. К тому же чип GT200 обладает достаточно высоким TDP.
В качестве теста запускался известный финский бенчмарк 3DMark 2003 (три раза подряд). Сначала тестовый кулер обходился без помощи стороннего вентилятора. А затем мы протестировали Ice Hammer IH-700B с «карлсоном», создающим воздушный поток 44 кубических фута в минуту.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Кулер Ice Hammer IH-700B продемонстрировал достаточно интересные результаты. В своем пассивном варианте (без вентиляторов) в простое чип разогрелся до 78 градусов. Температура GPU после прохождения графических тестов достигла уровня 100 градусов Цельсия. При этом площадка PCB разогрелась до 80 градусов Цельсия. Следовательно, без хорошего тихого ветродуя данный кулер с обузданием чрезмерного пыла GPU не справится.
Стоило же установить крыльчатку, как порог температур заметно снизился. В 2D-режиме температура процессора находилась на уровне 40 градусов. Стоило перейти в трехмерное измерение, как чип увеличил свои показатели до 50 градусов по шкале Цельсия. Температура PCB оставалась на уровне 50 градусов.
А потому можно сделать вывод, что Ice Hammer IH-700B при наличии вентилятора отлично справился с поставленной задачей. Только вот для использования всех преимуществ «ледяного» кулера придется пожертвовать тремя нижестоящими портами системной платы. Охладитель настолько высок, что отъедает немало свободного пространства у остальных комплектующих.



Без вентилятора видеокарта нагревается весьма сильно, но вот с установкой вертушки температура чипа нормализуется.

Автор:
Олег Коленченко

SSD-НАКОПИТЕЛИ

НЕПРЕРЫВНЫЙ ПРОГРЕСС

Ни для кого не секрет, что рынок твердотельных накопителей сегодня является одним из самых быстроразвивающихся. Вопрос поднятия производительности дисковой подсистемы всегда оставался актуальным. С появлением интерфейса SATA-300 стало очевидно, что жесткие диски сдают позиции: скорость шины росла, а внутренний обмен данными HDD – нет. Крупнейшие производители накопителей так или иначе пытались исправить ситуацию. Стоит вспомнить хотя бы линейку винчестеров Western Digital Raptor со скоростью вращения шпинделя 10000 об/мин. Многое изменилось в 2008 году, когда компания Intel представила свое первое поколение SSD-накопителей.

Как это ни странно звучит, но самый первый твердотельный накопитель был представлен более 30 лет назад. В 1978 году компания StorageTek, специализирующаяся на разработке систем хранения информации, представила решение на базе энергозависимой RAM-памяти. Затем последовало еще несколько попыток производства твердотельных накопителей. Например, компьютер Sharp PC-5000, представленный в 1983 году, использовал SSD-картриджи. Тем не менее, коренной перелом произошел уже в 90-е годы. В 1995 компанией M-Systems были представлены SSD-накопители, использующие энергонезависимую флэш-память.

В последние два года рынок твердотельных накопителей значительно вырос – ими уже никого не удивишь. Рост стал возможен благодаря использованию энергонезависимой NAND-памяти. Они бывают двух типов: SLC и MLC. Главное отличие заключается в том, что SLC является одноуровневой ячейкой и может хранить лишь 1 бит информации. MLC же представляет собой многоуровневую ячейку и может хранить до 4 бит информации. По скоростным показателям SLC имеет преимущество перед MLC, но из-за малой емкости памяти производителям приходится использовать большее количество чипов, что является причиной столь дорогого производства и отсутствия накопителей большого объема. Поэтому в основе подавляющего большинства решений лежит именно MLC-память. Стоит упомянуть о таком недостатке флэш-памяти, как ограниченное количество циклов записи/перезаписи. Однако если посмотреть с другой стороны, то проблемы как таковой и не будет: если задаться конкретной целью, то в лучшем случае ячейки памяти разрушатся лет через 10. Судя по темпам развития SSD, накопитель будет заменен ранее, чем он исчерпает свои ресурсы. Еще одним неприятным моментом является то, что ячейки разрушаются неравномерно. За оптимизацию их нагрузки отвечает контроллер, в котором прописаны определенные схемы работы. Если говорить простым языком, то контроллер просто-напросто блокирует ненужные операции.

Интересно, что не так давно в продаже появились решения с контроллерами, соответствующими стандарту ONFI 2.1. Первыми ласточками стали модели RealSSD C300. Кроме ONFI 2.1, среди их инноваций стоит выделить поддержку интерфейса SATA-600. Впечатляют скоростные показатели: при чтении они достигают отметки 355 Мбайт/с, при записи – 215 Мбайт/с. Линейка представлена двумя моделями с объемами памяти 128 и 256 Гбайт. С SATA-600 связаны наши большие ожидания. В то время как жесткие диски не могут полностью использовать потенциал шины, скорости передачи данных SSD должны вырасти. Компания Micron не является единственной, кто продвигает новый интерфейс. В четвертом квартале этого года мы увидим решения SandForce и Indilinx с поддержкой SATA-600.

Стоимость всегда отличала SSD-накопители, причем далеко не в лучшую сторону. В ее снижении заинтересованы как производители, так и потенциальные покупатели. Не последнюю роль в затратах играет техпроцесс. Сегодня память производится по 34 нм нормам, но вскоре производство будет переведено на 25 нм техпроцесс. Micron и Intel станут первыми компаниями, представившими новые продукты. Интересно, что это позволит сохранить стоимость производства при увеличении объема памяти в два раза, и в четвертом квартале мы увидим 600-гигабайтный накопитель, использующий стандарт ONFI 2.2. Основные конкуренты – Hynix и Samsung – осваивают 26 нм и 20 нм техпроцессы соответственно. Что касается недалекого будущего, то к 2012 году планируется наладить производство флэш-памяти по 10 нм техпроцессу. Также интересно, что японские ученые утверждают, что разработанный ими метод позволит сократить размеры SSD на 90%, причем показатели энергетической эффективности вырастут на 70%. Первые образцы продуктов мы увидим не ранее 2012 года, а вот когда дело дойдет до серийного производства – пока неизвестно.

Поговорим о некоторых преимуществах SSD. Как вы уже поняли, флэш-память снискала успех прежде всего за очень высокие скоростные показатели. Также к плюсам стоит отнести малое энергопотребление и механическую стойкость. Именно последняя особенность является ахиллесовой пятой традиционных жестких дисков.

И напоследок немного аналитики. В настоящее время рынок твердотельных накопителей существует в основном за счет корпоративного сектора, но продвижение в настольный сегмент, вне сомнений, продолжится. В четвертом квартале мы увидим 600-гигабайтные решения Intel, что приведет к снижению стоимости накопителей с меньшим объемом. Это позволит SSD увереннее себя чувствовать в настольном секторе. Однако времена доминирования флэш-памяти пока что далеки. ■

НЕТРАДИЦИОННОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Несмотря на корпоративный сегмент, SSD-накопители можно встретить в настольных системах, лэптопах, нетбуках и даже планшетных компьютерах. И вот, флэш-память появилась в музыкальных инструментах! Недавно компания Yamaha представила модель фортепиано, имеющую 160-гигабайтный SSD-накопитель Intel X25-M. Стоит отметить, что обычно в продуктах такого плана используются классические жесткие диски. Кроме увеличения скорости записи, SSD-накопитель может предложить бесшумную работу, что очень важно для музыкантов. Чистота звука на фонограмме обеспечена!

ЕЩЕ БЫСТРЕЕ

Чаще всего нам встречаются SSD-накопители, работающие с традиционными дисковыми интерфейсами, например SATA. Однако существуют решения, использующие шину PCI Express. Одной из таких новинок являются карты расширения LSISSS6200 с максимальным объемом 300 Гбайт. Накопители используют протокол SAS и предназначены для работы в серверных системах. Производительность равна 200 тыс. операций ввода/вывода с блоками по 4 Кбайт и 150 тыс. операций при произвольном доступе. Пропускная способность при произвольном доступе составляет 1200 Мбайт/с, при последовательном – 1500 Мбайт/с. Помимо LSI, производством PCI Express SSD занимается компания Seagate. По мнению аналитиков, накопители с интерфейсом PCI Express будут становиться более популярными, однако не вытеснят модели с классическим разъемом SATA.

Автор:
Олег Коленченко

ПОЗАДИ ИЗОБРАЖЕНИЯ

ПАРАМЕТРЫ ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИХ МАТРИЦ

В то время, когда нашей семьей был куплен первый компьютер, ЭЛТ-мониторы были наиболее распространены. О жидкокристаллических решениях говорили как о чем-то сверхъестественном. Даже по прошествии нескольких лет мне было непривычно созерцать тонкий 15-дюймовый LCD-монитор и много свободного места на компьютерном столе. Сегодня это уже история. Жидкие кристаллы доступны всем. Как уже, наверное, стало понятно, в этом материале речь пойдет о ЖК-матрицах.

Но вначале поговорим об основных характеристиках мониторов. Одной из них является время отклика. Оно представляет собой время, которое необходимо матрице монитора, чтобы переключиться с одного цвета на другой. Отличия дисплеев с разными временами отклика в первую очередь заметны в динамичных сценах, где мониторы с высокими показателями этой характеристики создают заметный шлейф (или просто искажения) около движущихся объектов. Стоит отметить, что разницу между 2 мс и, например, 4 мс уловить могут не все, поэтому не нужно зацикливаться на этом компоненте: возможно, удастся сэкономить на этом n-ное количество денег. Также в продаже можно найти мониторы с технологией RTC (компенсация времени отклика), или овердрайвом. Она направлена на ускорение перехода между белым и черным цветом. Иногда можно встретить из рук вон плохую реализацию технологии, из-за чего на изображении постоянно появляются артефакты. Так что необходимо внимательно относиться к этому аспекту при выборе. Еще одной важной характеристикой является контрастность – отношение яркости самой светлой точки к самой темной. Время от времени можно встретить заоблачные показатели контрастности, например, 10000:1. Нельзя не отметить, что в данном случае указывается динамическая характеристика, а не статическая. То есть в нужный момент монитор с помощью дополнительных ламп увеличивает или уменьшает яркость светлых и темных точек изображения. Еще одна важная характеристика – углы обзора – углы отклонения от перпендикуляра к экрану, при которых показатели контрастности падают до определенного значения (чаще всего до 10:1). Другими словами, чем больше угол обзора, тем под большим углом можно видеть сочную картинку на мониторе. Опять-таки заметим, что некоторые производители используют несколько другие методики измерения данной характеристики, вследствие чего указанные показатели не соответствуют реальности.

Теперь перейдем непосредственно к ЖК-матрицам. Их отличия заключаются в разном положении жидких кристаллов и особенностях прохождения через них света. Самой старой является TN-матрица (Twisted Neumatic). Можно встретить обозначение TN+film – это значит, что на экран наложена дополнительная пленка, увеличивающая углы обзора. Но поскольку сейчас почти все мониторы используют технологию TN+film, то надобность в такого рода уточнении отпала. Несмотря на то, что TN является самой простой с точки зрения реализации матрицей, она имеет наилучшие показатели времени отклика. Также в преимущества нужно занести низкую стоимость TN-мониторов. Основными недостатками являются плохая цветопередача и малые углы обзора.

Вслед за TN появились IPS-матрицы (In-Plane Switching), разработанные компаниями Hitachi и NEC. Из-за иного расположения жидких кристаллов (у IPS они располагаются параллельно друг другу, в то время как у TN – скручены в спираль) уровень цветопередачи значительно повысился, так же как и контрастность. Однако стоит заметить, что при взгляде на них сбоку черный цвет может казаться фиолетовым. IPS-матрицы имеют большие углы обзора – до 170 градусов как по вертикали, так и по горизонтали. Главным недостатком является то, что IPS-мониторы самые медленные. Тем не менее, это не значит, что на них будет некомфортно смотреть кино и играть в игры. Также минусом IPS-матриц является стоимость – традиционно они самые дорогие. С течением времени появились улучшенные технологии IPS. Например, S-IPS (Super-IPS) предлагала пользователям улучшенные показатели времени отклика, AS-IPS (Advanced Super IPS) улучшила контрастность, а A-TW-IPS (Advanced True White IPS) добавила реалистичности белому цвету. Существует еще несколько разновидностей IPS-матриц, но мы не будем на них останавливаться.

Третий тип матриц, MVA, был разработан компанией Fujitsu. В общем и целом, технология вобрала в себя лучшее от TN и IPS. MVA-мониторы имеют малое время отклика, а также большие углы обзора и отменную цветопередачу (в том числе глубокий черный цвет). Спустя некоторое время компания Samsung представила свою версию MVA – технологию PVA. Она во всем соответствовала своей предшественнице, за исключением улучшенной контрастности. Как видно, выбор мониторов велик. Нельзя полагаться только на теоретическую часть. Сначала необходимо определиться, для каких задач нужен монитор, и уже опираясь на них, выбрать подходящее решение. Тем не менее, советуем перед покупкой внимательно изучить отзывы о нужной модели на форумах: зачастую можно наткнуться на подводные камни.

3D-МЕЧТА

Трудно найти человека, который бы не слышал о NVIDIA 3D Vision – технологии построения стереоскопического изображения с помощью специальных очков. Поскольку система 3D Vision использует активную схему работы (то есть в очках по очереди закрываются правый и левый ЖК-затворы), требуются мониторы с частотой обновления 120 Гц. На момент анонса технологии в 2009 году в продаже можно было найти лишь два таких монитора: ViewSonic VX2265wm FuHzion и Samsung SyncMaster 2233RZ. Среди недавних новинок стоит выделить Acer GD245HQ – первое 120 Гц FullHD решение. Монитор использует TN-матрицу, обладает временем отклика 2 мс и поддерживает разрешение 1920x1080 точек. Рекомендуемая стоимость этой модели составляет около $450. Довольно дорого, но это плата за 3D-удовольствие. К слову, не только настольные решения обладают поддержкой 3D Vision. Ноутбук Acer Aspire 5738DG также поддерживает технологию построения объемных изображений методом поляризации.

О ДИНАМИКЕ

В паспортных данных монитора зачастую можно увидеть крайне высокие показатели контрастности. В этом случае речь идет о динамической контрастности. В фильмах, играх есть как темные, так и светлые сцены. В нужный момент с помощью дополнительных ламп подсветка может приглушаться, обеспечивая темноту изображения, а может и увеличиваться для более яркой картинки. Отсюда и берутся характеристики динамической контрастности: измеряются показатели при максимальном и минимальном уровнях подсветки. Заметим, что в одних случаях автоматическая регулировка оказывается полезной (например, в фильмах), в других (зачастую в играх) – нет. Хотя, опять-таки, не все смогут уловить разницу.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 21 мая 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-750 (2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	6600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Venomous X (Socket 775/1156/1366)	2600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Maximus III Gene (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, mATX)	6300
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	13800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16782	Call of Duty 5, 1920x1200	68
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	100,3		

43 500 РУБ.

Чтобы запускать игры на максимальных настройках качества, вовсе необязательно опустошать кошелек. Рецепт прост: возьмем процессор Core i5-750 или постарше, системную плату по вкусу (mATX модель ASUS Maximus III Gene отлично подойдет для построения компактного и мощного ПК) и ATI Radeon HD 5870.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Ultra-120 Extreme Rev. C (Socket 775/1366/AM2/AM3)	2100
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI 890GXM-G65 (AMD 890GX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, 24+4(8) pin, mATX)	5000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	13800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16231	Call of Duty 5, 1920x1200	69
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	104,8		

41 900 РУБ.

Для фанатов AMD мы подготовили не менее интересное решение: в недавнем прошлом флагманский процессор Phenom II X4 965 Black Edition и компактную mATX-плату 890GXM-G65 от MSI, в которой есть все, что душе угодно, включая наличие пары графических портов и поддержку режима CrossFireX.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q9500 (2,83 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x3 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	6200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366/754/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2100
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q Pro (Intel P45+ICH10R, 4 DDR2, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	4100
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX8500D2K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-2, PC-8500, CL5)	3800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X OC Edition 1024 Мбайт (GDDR5)	6500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10682	Call of Duty 5, 1920x1200	55
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	69,2		

27 700 РУБ.

В этой категории все еще царствует Core 2 Quad с индексом Q9500. Отличный работяга с приличной штатной частотой (2,83 ГГц). Несомненно, он способен на большее, раскочегарить его поможет новинка от Scythe – кулер Yasya. Совместим он со всеми возможными разъемами, так что и эту систему переживет.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 925 (2,8 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366/754/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2100
Ф4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X OC Edition 1024 Мбайт (GDDR5)	6500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10315	Call of Duty 5, 1920x1200	56
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	76,8		

27 800 РУБ.

Альтернативой от AMD стал 4-ядерный процессор Phenom II X4 925. 4 Гбайт ОЗУ – это уже must have, но если понадобится больше, надо брать еще 4! Но прежде подумайте, что нужнее: для игр лучше приберечь деньги на вторую видеокарту.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-530 (2,93 ГГц, DMI, 4 Мбайт L2, ядро Clarkdale, LGA1156)	3900
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech F101 PWM (Socket 775/1156/1366/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 800-1700 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock H55M-LE (Intel H55, 4 DDR3, PCI-E, USB, 24+4 pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9458	Call of Duty 5, 1920x1200	39
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	55,6		

20 750 РУБ.

А вот и сенсация: бюджетный сектор мы полностью перевели на LGA1156 и процессор Core i3-530 в частности! В пару к нему предлагаем плату ASRock H55M-LE – недорогое, вполне себе функциональное решение. Остудить пыл камушка поможет GlacialTech F101 PWM – кулер с возможностью установки второго вентилятора.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 630 (2,80 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech F101 PWM (Socket 775/1156/1366/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 800-1700 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-785GMT-USB3 (AMD 785G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFire, RAID, USB 3.0, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, mATX)	2900
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

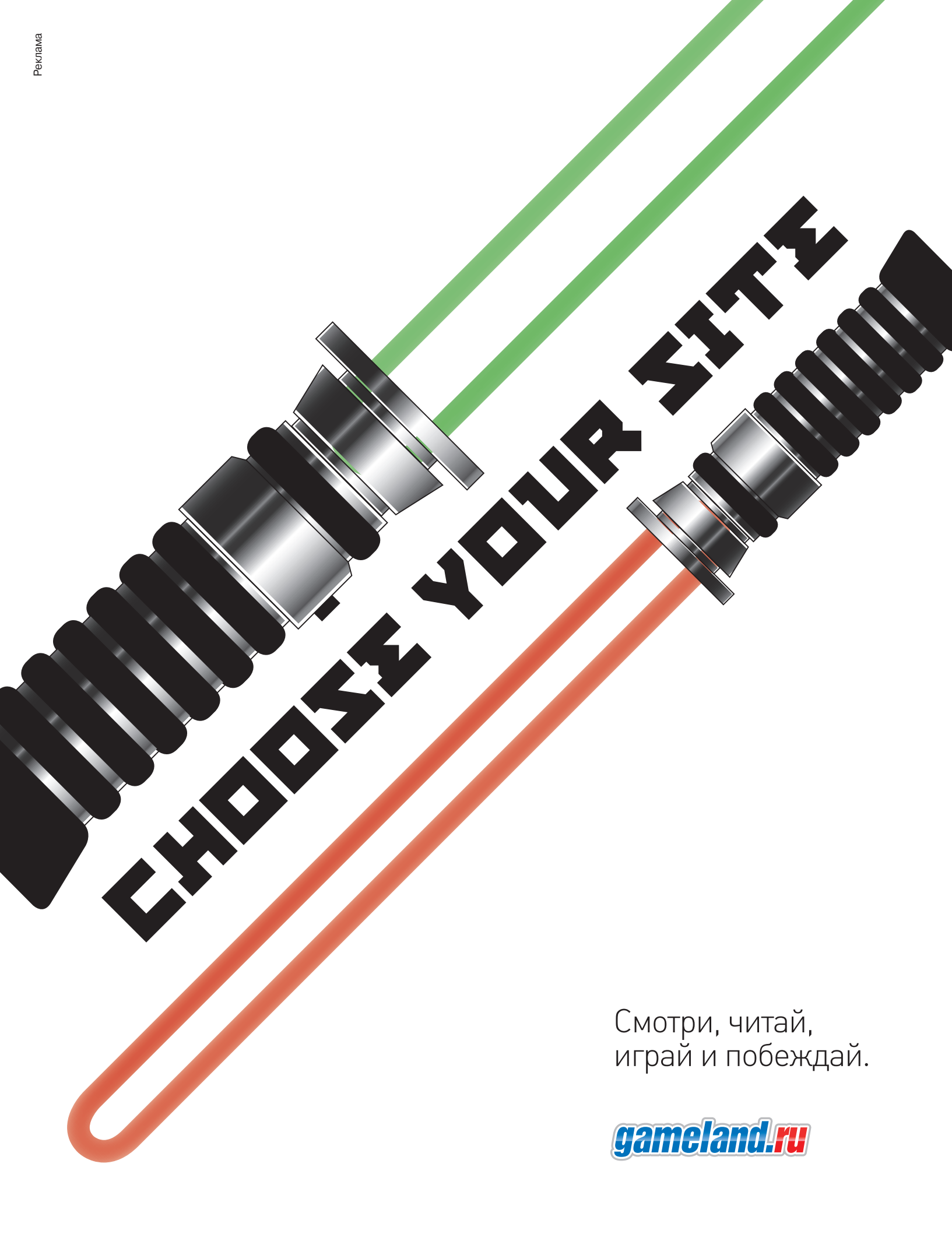
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9360	Call of Duty 5, 1920x1200	36
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54,7		

20 750 РУБ.

По сравнению с конфигурацией Intel, у AMD получился весьма скромный фейслифтинг – новичком стал 4-ядерный процессор Athlon II X4 630. Отличие от модели с индексом 620 – возросшая на 200 МГц частота.

Реклама



Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

Автор:
Петр Сальников

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

«Искусство – одна из форм общественного сознания, составная часть духовной культуры человечества, специфический род практически-духовного освоения мира. В этом плане к искусству относят группу разновидностей человеческой деятельности: живопись, музыку, театр, художественную литературу, объединяемых потому, что они являются специфическими – художественно-образными — формами воспроизведения действительности. В более широком значении слово «искусство» относят к любой форме практической деятельности, когда она совершается умело, мастерски, искусно не только в технологическом, но и в эстетическом смысле».

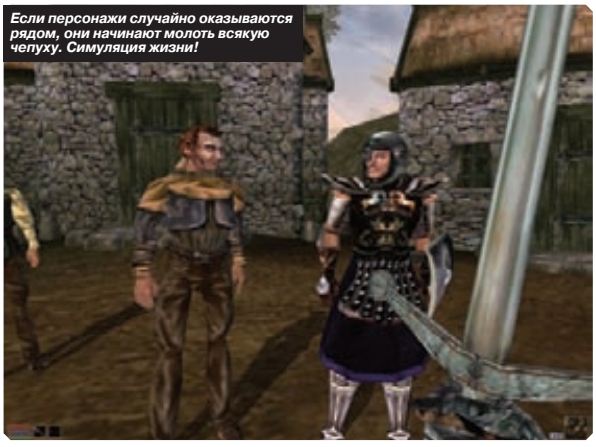
Большая Советская Энциклопедия feat. Петр Сальников

Стража северного города Редорана одета по погоде: тут постоянные песчаные бури, поэтому паранджа такая тугая. Региональный колорит!

ЖАНР: Role-Playing Game **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks/ZeniMax Media **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** 1 **ДАТА ВЫХОДА:** 2002

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

НИ СЛОВА ОБ ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ



Если персонажи случайно оказываются рядом, они начинают молоть всякую чепуху. Симуляция жизни!

Любимая книга детства также подсказывает, что разделение областей искусства – штука весьма условная и определяется в разных источниках об искусствоведении по-разному, но «очевидно само наличие таких родов литературы, как эпос, лирика, драма; таких родов изобразительного искусства, как станковый, монументально-декоративный, миниатюрный, таких жанров живописи, как портрет, пейзаж, натюрморт и так далее».

Если кто хочет поспорить насчет того, что всего этого нет в бесподобной Morrowind, – телефон редакции указан в начале журнала.

ЭПОС

Morrowind – третья и самая прекрасная игра сериала The Elder Scrolls и, вместе с тем, – самая маленькая: в архаичных Arena и Daggerfall можно было свободно путешествовать по целой империи, в Morrowind же для исследования был доступен лишь один остров Ввандерфел.

При этой камерности разработчикам удалось добиться эффекта по-настоящему былинного приключения: остров – объект, изолированный естественными границами, а не какими-то неубедительными отговорками геймдизайнеров, и этих самых границ тут не ощущаешь – здесь есть чем себя занять, а если вдруг стало нечем – значит, вы что-то делаете не так.

Завязка тут проста и условна, но придираться к ней глупо, потому что она – лишь повод для того, чтобы выпустить игрока в большой, свободный мир. Главный герой прибывает на родину темных эльфов, федеральную землю Морровинд, будучи без объяснений посаженным в трюм тюремного корабля, – причем с аналогичной си-

туации начиналось повествование и всех остальных TES-игр: заключенный без права выбора получает некое задание от властей и вынужден его выполнить, а там уж игра сама цепляет игрока за побочные квесты, исследование мира и традиционную миссию по спасению вселенной.

ЛИРИКА

На выходе из зловонного трюма героя встречал яркий, утонченный мир. Открытый и откровенный, он, казалось, не держал от игрока никаких секретов, бескомпромиссно затягивая его разум в свои объятья. Это как нырнуть в воду: вы же не станете разглядывать морское дно, находясь на лодке, – вы просто ныряете и все. Подобно морю, Morrowind – это среда обитания, в которую игрок попадает неподготовленным ныряльщиком, с выпученными глазами разглядывающим цветастых рыб, нелепых крабов и розовые кораллы. Только, в отличие от подводного мира, Morrowind не ограничивает посетителей кислородным баллоном – плавайте, сколько хотите.

ДРАМА

И точно так же, как и любая обитаемая среда, Morrowind представляет собой труднораспутываемый клубок отношений собственных обитателей. Дворянские дома, сетующие на бардак в стране; традиционные гильдии воров, воинов и магов, работающие на того, кто больше платит; секта благородных наемных убийц («ни женщин, ни детей!»); рабы-повстанцы, древние призраки, сумасшедшие жертвы эпидемии странного заболевания и даже местный лепрозорий, прямо как у Стругацких. А замыкают эту пищевую цепочку члены тайной касты темных эльфов-расистов, которые хотят убить всех, у кого кожа не темно-серая, и жить по старым порядкам.
Поборов желание мозга моментально сойти с ума от этого социального калейдоскопа, игрок свыкается с тем, что оказался в муравейнике, и доходит до самой вершины: строит себе особняк в элитном районе крупного города, получает в подарок красивый сверкающий доспех и привилегию бесплатно кататься на блохе-маршрутке. Как вдруг в одной из пещер обнаруживает вампирский клан, оказывается бит и укушен, и – все, с этого момента вход в любой из городов смертных ему заказан, прежние друзья его ненавидят, а солнечный свет с каждой секундой упорно портит здоровье. Все переворачивается с ног на голову в тот момент, когда ситуация, казалось бы, устаканилась, и финал стал предсказуемым, но игра продолжается, просто теперь мы смотрим на ситуацию под иным углом, – все как в жизни.

МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНЫЙ

Густонаселенность и многонациональность Ввандерфелла обуславливает еще одну очень важную вещь: если в игре есть несколько рас, у которых разные традиции, разные легенды, литература и разные вероисповедания, они просто не могут жить в одинаковых домах с одинаковым убранством. Поэтому Bethesda придала всем городам архитектурное разнообразие: неопрятные орки не могут жить в таких же домах, в каких живут элегантные лесные эльфы, – и это лишь один наглядный пример, а ведь в Morrowind около десятка колоритных рас, от условных северных людей до пестрых прямоходящих ящериц.
К тому же, в разных частях острова царит разный климат: юг богат речушками и зелеными холмами, на севере – мрак и пустыня с песчаными бурями, восток порос исполинскими грибами, которые находчивые эльфийские маги переоборудовали в дома, а запад усеян одинокими ферма-

Беседы с окружающими были похожи на использование облака тэгов. В Fallout 3 это, к счастью, исправили, в Oblivion – нет.

От такого света и таких теней в то время хотелось улыбаться и плакать.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

**Исполинская. Богоподобная. Великая. Игра с большой буквы.
Да, они сделали все, чтобы Ввандерфелл не оставил никого равнодушным. На одном диске — мир с тысячелетней историей, тектонические сдвиги, культурное наследие в виде разнообразнейших архитектурных ансамблей, несколько мегабайт легенд и сказаний, ботанический сад, пойма Амазонки, тонны колюще-режущих предметов, четыре справочника о вымирающих видах и десяток рас, косвенно виновных в сокращении популяций означенных видов. На другом — редактор, с помощью которого компилировалось содержимое первого. В сумме — Игра года. По частям — просто красивые картинки.**

Game.EXE, #2'2003, Игра года, RPG года, Видеоряд года

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

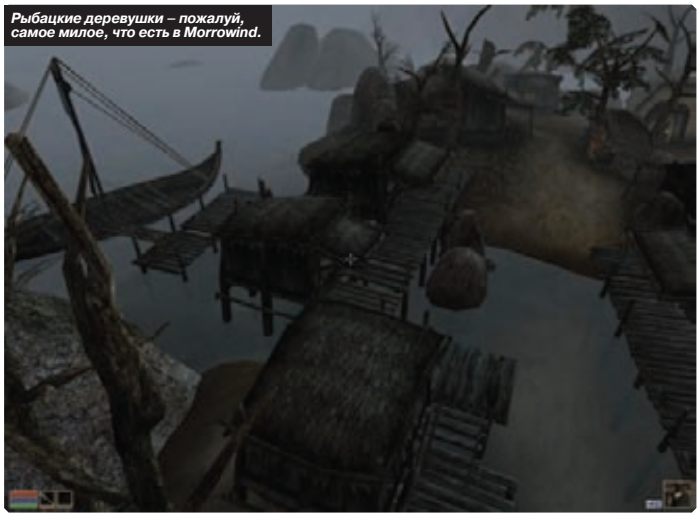
Morrowind – это блестящий, хоть и слегка предсказуемый сюжет, сотни персонажей, которым от вас что-то нужно, тысячи квестов и немало квадратных миль для исследования. Если хотите посидеть дома в течение нескольких месяцев, то путевка на Ввандерфелл – лучший выбор.

Eurogamer.net, 8/10

ПРАЗДНИК ПРОДОЛЖАЕТСЯ

**В отличие от почти что берестяных письмен оригинала, обложки дополнений выглядели зловеще.
Уже на этапе создания дополнительных кампаний для Morrowind Bethesda научились делать небольшие, но уникальные локации, едва ли вписывавшиеся в основной мир игры. Так, например, произошло с недавним Point Lookout для Fallout 3, так же было и с Bloodmoon – одним из дополнений для Morrowind.
На карте появлялся маленький остров, заваленный снегом: там совсем другие люди, природа, культура и нравы, и даже игрок с хорошо развитым персонажем чувствовал себя лишним в этой враждебной среде: на здешнюю фауну оружие с Ввандерфела действовало малоэффективно, а местным жителям было плевать на проблемы большой земли – они занимались колонизацией необследованных зон, и главному герою предстояло помочь им построить рабочий городок.**

Та самая блоха-маршрутка, которая за скромный гонорар доставит ленивого приключенца в близлежащий населенный пункт.


Рыбацкие деревушки – пожалуй, самое милое, что есть в Morrowind.

ОБЪЕКТИВНОСТЬ

Миллион леммингов не может ошибаться! Morrowind получила от GameSpy награду «Игра года», несмотря на то, что проиграла Neverwinter Nights по числу пользовательских голосов в этой же номинации. Портал IGN также дал игре звание «лучшей RPG года» и «лучшей игры года», причем как по версии редакции сайта, так и по итогам голосования его посетителей. Последние, вдобавок, общими усилиями присвоили Morrowind награду за лучший сюжет.

Ресурс GameSpot же, наоборот, холодно обошелся с шедевром, отдав награду в полагающейся номинации пустой и глупой Neverwinter Nights, и проигнорировал остальные достоинства игры, не поставив Morrowind вообще ни в одну номинацию.

Morrowind была также номинирована на премии «Лучшая музыка» и «Лучшая ролевая игра» на конкурсе интерактивных развлечений Interactive Achievement Awards (это что-то вроде «Оскара», только про видеоигры) в 2003 году, но проиграла, снова уступив Neverwinter Nights. Чертова игра!

В сентябре 2003 года Morrowind заняла неоднозначное 21 место в рейтинге «25 наиболее переоцененных игр» на сайте GameSpy «за кучу багов, однообразие и скучный сюжет».

ми, населенными не очень дружелюбными аборигенами. Кстати, отношение окружающих к главному герою напрямую зависит от выбранной игроком расы.

МИНИАТЮРНЫЙ

Внутреннее убранство домов поражает детализацией – тогда, в 2002 году, мы поверить не могли в то, что возможно создать нечто настолько реалистичное и живое: вазы, картины, цветы, освещение – все убедительное, будто настоящее.

В магазинах все товары, доступные в диалоге с торговцем, лежат на прилавке, и при должном уровне воровского навыка все это можно утащить, выбрав удобный момент; но не вздумайте даже пробовать впарить продавцу его же ворованный товар: игра ненавязчиво посоветует вам искать дурака в зеркале.

ПЕЙЗАЖ

Впечатления от природы Morrowind в 2002 году были примерно такие же, как от пейзажей Unreal в 1998-м. Рассветы, которыми можно было любоваться часами, казались плодом не таланта художников и программистов – но плодом какой-то неведомой до Morrowind магии. На закате можно было взобраться на гору, взять в руки лук и, корча из себя Робин Гуда, следить за происходящим в постепенно покрывающейся огнями факелов деревеньке у подножья этой самой горы. И делать скриншоты, чтобы потом ставить их обоями на рабочий стол Windows.

В Вивеке, крупнейшем городе Ввандерфела, над храмом древнего бога висит округлый осколок породы – это Луна. Нет, не та, которая небесное тело: эта Луна создана магами и служит в качестве тюрьмы – но сам факт! Луна прямо над городской площадью, на расстоянии вытянутой руки! При помощи специального заклинания на нее можно взлететь и даже зайти внутрь: в тоннелях и правда выполняют какие-то исправительные работы чумазые заключенные, а с поверхности (по диаметру Луны протянуты специальные обходные галереи) видно практически весь Вивек.

А Вивек – это такая моровиндовская Венеция с каналами, лодками и бесконечным морем вокруг; смотреть на этот город ночью с Луны – особое эстетическое удовольствие.

Вот такое вот небо нарисовала нам Bethesda в 2002 году. Лучше я не видел ни в одной игре.

ANIMANDO

Называть Morrowind иначе, как ожившей картиной, не получается. Причем картиной, оживающей под музыку оркестра, которым дирижирует Джереми Соул (Jeremy Sole). Музыка, как и все остальное в игре, – выше всяких похвал: она аккуратно проникает в самые дальние участки головного мозга и звучит будто бы из головы, а не из колонок, причем это ощущение воспринимается как должное: кажется, что другой музыки в такой игре быть просто физически не может.

Morrowind – единение практически всего прекрасного, что есть в искусстве, и совершенно точно всего прекрасного, что вообще можно реализовать в компьютерной игре. Живопись, музыка, архитектура и даже литература: в TES III очень много книг, которые по-настоящему интересно читать, изучая местную культуру, историю и религию. Morrowind – вещь глубокая и многослойная, познавать эту игру можно очень долго, проводя часы и даже дни нашего, человеческого времени, – какая еще игра способна заставить вас пойти на такое? ■

ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:
■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

shop.glc.ru

«GAMING»

СТРАНА ИГР | ИГРЫ

выходит 2 раза в месяц
12 номеров **2400 руб.**
24 номера **4400 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ТЕХНО LIFE

Т3 | DUDXPERT | DVD

6 номеров **912 руб.**
12 номеров **1656 руб.**

6 номеров **1080 руб.**
12 номеров **1960 руб.**

«КИНО»

6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

«ФОТО»

DigitalPhoto | фото МАСТЕРСКАЯ

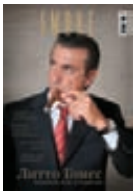
6 номеров **1056 руб.**
12 номеров **1920 руб.**

6 номеров **747 руб.**
12 номеров **1350 руб.**

LIFE STYLE

ХУЛИГАН | SMOKE

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

«БИЗНЕС»

СВОЙБИЗНЕС

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Хакер | ЖЕЛЕЗО | МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**

6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**

6 номеров **990 руб.**
12 номеров **1790 руб.**

«АВТО»

ТЮНИНГ автомобилей | ФОРСАЖ

6 номеров **726 руб.**
12 номеров **1320 руб.**

6 номеров **600 руб.**
12 номеров **1080 руб.**

«СПОРТ»

skipass | Mountain Bike | TotalFootball

только на сайте
2 номера **284 руб.**

только на сайте
4 номера **556 руб.**
8 номеров **1008 руб.**

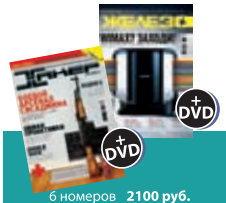
6 номеров **774 руб.**
12 номеров **1404 руб.**

«РУКОДЕЛИЕ»

Вышиваю крестиком | Вышиваю крестиком. Лучшие схемы

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **450 руб.**
13 номеров **975 руб.**



6 номеров **2100 руб.**
12 номеров **3720 руб.**

6 номеров **2052 руб.**
12 номеров **3744 руб.**

6 номеров **3150 руб.**
12 номеров **5580 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Петр Сальников

BETHESDA SOFTWORKS

ОНИ РАБОТАЛИ НАД СОБОЙ. И ЗАРАБОТАЛИ

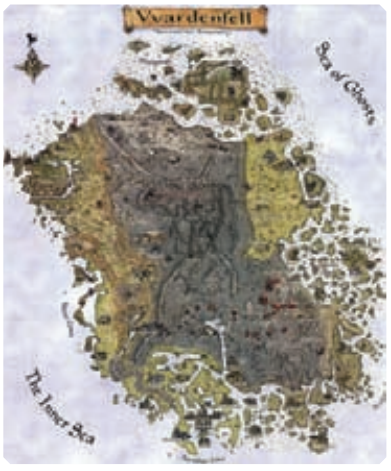
Компания Bethesda Softworks начинала с малого и пришла к славе внезапно. Будучи основанной в 1986 году Кристофером Уивером (Christopher Weaver) в городе Бетесда, штат Мериленд, фирма в течение нескольких лет занималась созданием спортивных симуляторов: игроки, выросшие в девяностые, помнят замечательную Wayne Gretzky Hockey. Кроме того, Bethesda в разные годы сделала ряд игр по лицензии «Терминатора»: The Terminator (1990), The Terminator 2029 (1992), Terminator: Future Shock (1995) и SkyNet (1996).

NO FATE

Но с франшизой «Терминатора» карта, похоже, не шла, поэтому в какой-то момент, уже после переезда в город Роквилль (также штат Мериленд), в Bethesda решили разработать свою первую ролевую игру – и правильно сделали.

Нельзя сказать, что The Elder Scrolls: Arena стала коммерчески успешным проектом. Ее выход состоялся в 1994 году, и ничего радикально нового в индустрию того времени игра не принесла: по поводу вида от первого лица многие уже успели поохать после игр от id Software, а большой и открытый мир уже давно был доступен в Eye of the Beholder от Westwood Studios и Betrayal at Krondor от Dynamix. Правда, где сейчас все эти люди...

Важно понимать, что умеренный интерес публики к The Elder Scrolls: Arena – во многом вина эпохи, в которую она появилась, а не ее создателей: в те времена индустрия компьютерных игр находилась в зачаточном состоянии, на дворе стоял расцвет 16-битной эры, и балом правили консоли – поэтому для того, чтобы игроки с конкурирующей платформы обратили внимание на какую-то там ролевую игру, надо было лезть из кожи вон. Плюс, надо помнить о том, что обороты индустрии тогда и обороты индустрии сейчас – это две большие разницы. Тогда на ПК и индустрии-то толком не было – сплошное творчество. Недаром Nintendo провозгласили 1994 «годом картриджа»: консоли в то время пользовались огромным спросом, в то время как ПК выглядел громоздкой, дорогостоящей бандурой, для которой игр было очень мало – как и целесообразности перехода на эту платформу.



Задание на лето: ежедневно рассматривать эту карту, испытывая волнение в груди и переживая ностальгические воспоминания.

Кто бы что ни говорил, Fallout 3 вышла гениальной игрой. Я с 1997 года мечтал увидеть пустоши из глаз, а не в изометрии, в 2008 году смог это осуществить.

ALL HAIL PC GAMING

С другой стороны, именно в 1994 году, одновременно с Arena, на прилавках появились такие жанровые столпы, как Doom 2: Hell on Earth, X-COM: UFO Defence, Warcraft: Orcs and Humans и System Shock. ПК как игровая платформа заметно набирал обороты, поэтому бросать начатое движение вперед и возвращаться к спортивным симуляторам для консолей было бессмысленно и глупо. И в Bethesda решили рискнуть.

The Elder Scrolls 2: Daggerfall появилась спустя два года после выхода Arena, и в первую очередь отличалась от оригинальной игры своим размахом: на данный момент Daggerfall – самая масштабная игра во вселенной Elder Scrolls и чуть ли не самая масштабная игра в мире. Для наглядности: площадь, доступная для исследования в Morrowind, – это лишь 0.01% от площади Daggerfall; в этой игре – около 750 000 NPC, готовых взаимодействовать с игроком, против всего 1000 в Morrowind и Oblivion. Ну и в качестве финального аккорда: в Daggerfall – 47 областей (хотя для завершения игры необходимо посетить лишь восемь), в то время как в Morrowind и Oblivion – по одной области: остров Ввандерфел и окрестности столицы Империи соответственно.

ШЛАКОБЛОКИ

Но во время разработки Daggerfall авторы, похоже, забыли о поговорке «лучше меньше, да лучше», поэтому их большой мир мало кого впечатлил: он был построен из одинаковых блоков, и игроки активно жаловались на однообразие и общую серость игры.

Не то чтобы я себя успокаиваю, но размер все-таки не имеет значения: прислушавшись к отзывам игроков и представителей СМИ, Bethesda намеренно сократила игровой мир в Morrowind до одной-единственной провинции, но зато насытила его огромным количеством деталей, вызвавших у меня восторг выше по течению.

Но самое ужасное, что было в Daggerfall, – это не однотипные города и подземелья. Игра стала притчей во языцех благодаря невообразимому обилию багов, с которыми разработчики тщетно пытались бороться при помощи патчей. Великое множество заплаток игре не помогло: подклеили в одном месте – стало подтекать в другом, поэтому Daggerfall публика снисходительно обозвала «Buggerfall», и про игру более или менее забыли.

ТРИУМФАТОРЫ

Bethesda, несколько раз подряд пролетевшая с продажами, оказалась на грани банкротства, но от падения ее спасла компания ZeniMax Media Group, чьи инвестиции позволили Bethesda остаться на плаву и – взяться за разработку новой The Elder Scrolls 3: Morrowind в тепличных условиях.

С момента присоединения Bethesda к ZeniMax разработчики будто бы нашли плодородную почву для своих идей: теперь им были чужды финансовые проблемы, на них никто не давил, и они тихой сапой, без шума, пыли и грандиозных анонсов делали шедевр. И сделали. После выпуска и всеобщего признания Morrowind разработчики из Bethesda наконец-то покорили рынок ПК-игр и утвердились на нем в качестве компании, задающей тон не только всему жанру ролевых игр, но и всей индустрии в целом. Когда в 2006 году была выпущена The Elder Scrolls 4: Oblivion, никто уже не сомневался в том, что игроков ждет очередного откровение.

Еще задолго до релиза, когда в СМИ только появились первые скриншоты и видеоролики, аудитория смотрела на игру, вылупив глаза: я, мол, понимаю, что ради такой картинки мне придется продать квартиру, дачу и купить новый компьютер, но пропустить это нельзя! С Oblivion у Bethesda получилось достичь формата игры-блокбастера: голливудский бюджет и самые высокие оценки журналистов и игроков.

Какой источник ни возьми, ни в одном оценка игры не падает ниже условных 9 из 10 баллов, Oblivion получила «Игру года» более чем от семнадцати изданий. Кроме того, Джереми Соул, написавший музыку и для Morrowind, и для Oblivion, получил за саундтрек к последней награду MTV Video Music Awards – лишнее подтверждение тому, что с Oblivion Bethesda вышли за рамки видеоигр, создав продукт, коснувшийся всех областей медиа.

ЦЕЛЬ ОПРАВДЫВАЕТ СРЕДСТВА

Трудный путь Bethesda Softworks к вершинам творчества и бизнеса стоил потраченных на него нервов и сил: после релиза Morrowind удача будто бы наконец-то повернулась к команде лицом, и спустя два года после выпуска Oblivion Bethesda подарили нам всем чудесную Fallout 3.

Торговая марка, за которую боролись многие студии, о которой ходили слухи и легенды, появлялись и пропадали скриншоты и видеоролики, досталась команде, которая на протяжении практически всей своей карьеры делала спортивные симуляторы и фэнтезийные ролевые игры.

Реакция публики была неоднозначной: все радовались тому, что на свет наконец-то появится долгожданное продолжение культовой игры из детства, но далеко не все были уверены в том, что ее разработку стоило доверять создателям сериала Elder Scrolls. В результате у Bethesda получился шедевр, который, тем не менее, схлопотал серию обидных оплеух от особо ретивых борцов за Правду. Часть из них была за дело: анимация, например, была непростительно корявая. Но в целом крики из зала типа «это не Fallout, а Oblivion с пушками», «верните изометрию и пошаговый бой» были нелепыми и неуместными обидками от людей, застрявших в девяностых. Особенно смешно подобные претензии выглядели со стороны отечественных разработчиков, яростно выступавших по поводу того, что это не Fallout, а какая-то глупая ерунда и вообще шутер, – зато у самих в портфолио сплошные «Банановые войны». ■

ФИЗКУЛЬТУРА

Помимо всем известных заслуг, компании Bethesda Softworks также принадлежат лавры создателей первого спортивного симулятора, построенного на честном физическом движке, — Gridiron! Проект был выпущен в 1986 году для платформ Atari ST, Commodore Amiga и Commodore 64/128. Успех этой игры привел разработчиков к созданию игры Madden NFL для Electronic Arts.

Вопреки массовому заблуждению, Bethesda приобрела популярность задолго до выхода Morrowind, и раннее творчество компании высоко котировалось в СМИ: пресса сыпала на голову талантливым парням из Мериленда комплименты типа «лучший симулятор, в который нам выпала честь играть», «лучший на данный момент хоккейный симулятор» (по поводу Waynw Gretzky Hockey) и в целом всячески мотивировала публику обратить на спортивные игры компании самое пристальное внимание.

Как видите, изменить профиль деятельности Bethesda удалось с трудом. Но удалось же!

В статике персонажи Oblivion были безумно хороши. А вот с анимацией, особенно с лицевой, были серьезные проблемы.

ОСТОРОЖНО – ГОРЯЧИЙ КОФЕ!

5 ЛЕТ НАЗАД

Сиджей занимается сексом только в одежде.

Несмотря на скандал, San Andreas разошлась по миру тиражом в 21.5 миллиона копий.

Эротическая мини-игра, спрятанная в Grand Theft Auto: San Andreas, послужила причиной самого крупного скандала в игровой индустрии. Наверняка в Rockstar Games и Take-Two Interactive проклинают релиз PC-версии San Andreas, поскольку до ее появления все было замечательно. Патч Hot Coffee, выпущенный голландцем Патриком Вильденборгом (Patrick Wildenborg) и открывший доступ к сценам для взрослых, принес Take-Two многомиллионные убытки.

Вы, конечно же, помните, что в San Andreas у Карла, главного героя игры, много подружек. После пары свиданий дама приглашает Сиджея к себе в дом «на чашку кофе». Из-за закрытых дверей доносятся характерные постанывания. Патч Hot Coffee позволяет принять участие в эротической мини-игре и лично ублажить подружку.

Едва о «Горячем кофе» написали журналисты, к делу подключилась тяжелая артиллерия – политики. Бывшая первая леди США Хиллари Клинтон (Hillary Clinton) выступила с критикой рейтинговой комиссии ESRB, прозевавшей вызывающий сексуальный контент. ESRB встала по стойке смирно и объявила о проведении собственного расследования.

- Ваша работа? – обратилась комиссия к Rockstar Games.

- Никак нет! – ответили разработчики. – Хакеры подставили.

Ложь была разоблачена сразу. Журналисты при помощи читерской программы Action Replay Max для PlayStation 2 ввели код и без труда обнаружили эротическую мини-игру. Поскольку к San Andreas для PS2 никто патчей или модов не выпускал, стало ясно: контент для взрослых внесен в игру самими разработчиками. Они не вымарали ненужные куски кода, а просто закрыли к ним доступ.

В считанные дни комиссия ESRB присвоила GTA новый рейтинг – Adults Only (от 18 и старше). Крупнейшие розничные сети Америки тут же убрали San Andreas с прилавков, поскольку они не торгуют АО-играми. Издательству пришлось остановить производство хитового экшна и готовить цензурированную версию. Спорный контент был удален, игре вернули прежний рейтинг, однако скандал стоил компании минимум 50 миллионов долларов. ■

ЛЕЧИТЬ ТАКИХ НАДО!

В Китае открылась первая в мире клиника для лечения людей, всерьез пристрастившихся к онлайновым ролевым играм. Лечебница действует на базе Центрального военного госпиталя в Пекине. Пациенты – преимущественно молодежь, в возрасте от 14 до 24 лет. Кто-то из них лишился сна из-за MMORPG, кто-то приобрел нервную дрожь и болезненно похудел, кто-то впал в депрессию, и почти все они забросили учебу, работу и друзей. С побегом от реальности борются 11 врачей. Они пытаются вернуть пациентам радость жизни без Интернета, используя групповую терапию, лекарства и плаванье с баскетболом. День пребывания в клинике обходится в 50 долларов – крайне дорого по китайским меркам. По данным врачей экспериментальной клиники, в Китае свыше 2,5 миллионов человек страдают от MMORPG-зависимости. То есть почти каждый 50-й пользователь Интернета в Поднебесной. ■

Полтора миллиона китайцев сидят на World of Warcraft.

В китайских интернет-кафе всегда аншлаг.

10 ЛЕТ НАЗАД

BIOWARE ЧУВСТВУЕТ СИЛУ

Десять лет назад канадская студия BioWare еще не обрела статус «игрового небожителя». Компания просто делала хорошие RPG, вроде Baldur's Gate. Этот факт отметили в LucasArts и предложили BioWare разработать первую ролевую игру во вселенной «Звездных войн». Канадцы с радостью согласились, и в июле 2000 года для PC и консолей была анонсирована Star Wars RPG. Игра, события которой разворачивались за 4000 лет до возникновения галактической империи, ожидалась в 2002 году, но вышла лишь летом 2003-го. Называлась она, как все, наверное, догадались, – Star Wars: Knights of the Old Republic. ■

ANACHRONOX ПОДЕЛИЛИ

Пошли слухи о том, что ролевую игру Anachronox, разрабатываемую командой Ion Storm во главе с легендарным Томом Холлом (Tom Hall), разделили на две части. Разработка фантастической RPG тянулась уже почти 3 года, а на воплощение всех идей потребовались бы все пять, и издатель велел: «Режьте». Сам Холл слухи опроверг. Он заявил, что масштаб проекта настолько велик, а детали важны, что еще год назад было принято решение выпустить две части Anachronox. Первая вышла в июне 2001-го, оказавшись коммерческим провалом. Anachronox 2 не стали делать, и фэны так и не узнали финал истории. ■

Долгострой Anachronox использовал движок Quake 2.

НЕ ХВАТАЕТ ЧЕГО-ТО ОСОБЕННОГО?

Играй просто!
GamePost

Baldur's Gate - 4 in 1 Boxset	Neverwinter Nights: Diamond Compilation Pack	Dungeon Siege II	Halo 2 (DVD-Box)
1300 р.	**1650 р.**	**900 р.**	**850 р.**

У НАС ПОЛНО ЭКСКЛЮЗИВА

* Эксклюзивные игры
* Коллекции фигурок из игр
* Коллекционные наборы

Реклама

Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. С вами Иван Гусев, внебрачный сын Лары Крофт и Принца Персии, ныне работающий почтовиком правильного журнала о компьютерных играх.
Друзья, я все понимаю: лето, отдых, тусы. Но так же нельзя! Разве вы не знаете, что одно письмо, отправленное в «РС ИГРЫ», на целый месяц улучшает ваши игровые навыки в онлайне? Лажаете в Bad Company 2? Не берут в гильдию в World of Warcraft? Оно и не удивительно – вы когда в последний раз открывали свой почтовый клиент и делились сокровенным с Правильным? Так вот, пока не напишете, не видать вам счастья в сетевой игре. Зато как напишете, экспу будете получать в двойном размере.
Ну а чтобы стимулировать вас, редакция подготовила небольшой подарок. У нас появилась возможность дать за лучшее письмо номера приз – 4G-модем Yota. С картой покрытия можете ознакомиться здесь: www.yota.ru. Впрочем, главное ведь не подарок, верно?

ПОЛЕЗНО ЛИ ИГРАТЬ ПЯТЬ ЧАСОВ В ДЕНЬ И КАК БЫТЬ, ЕСЛИ «БЕСПЛАТНАЯ» ИГРА НЕ БЕСПЛАТНА?

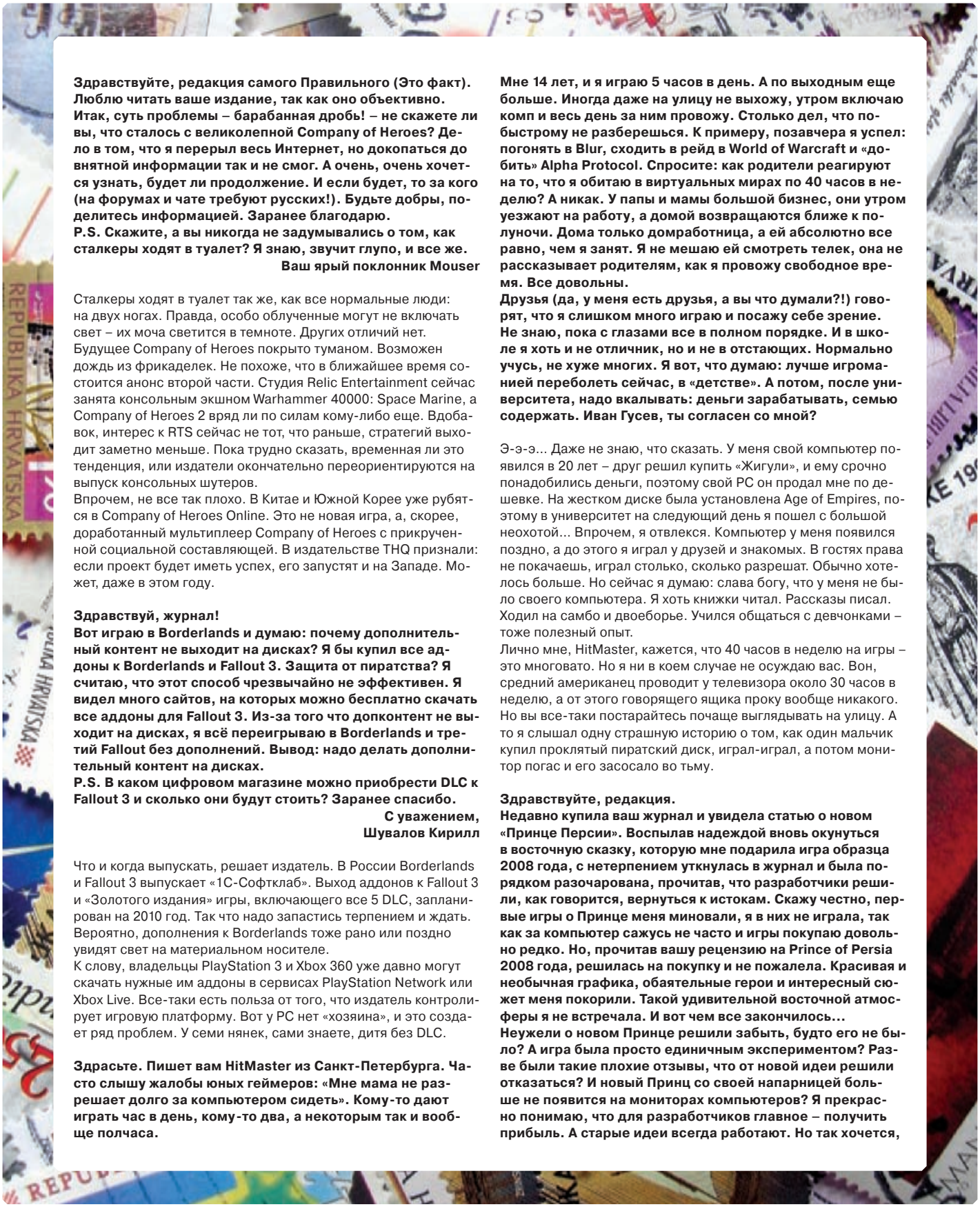
ПИСЬМО НОМЕРА

Приветствую тружеников журнала «РС ИГРЫ» и лично тебя, Иван! Журнал читаю с пятого номера и рад за вас, что процветаете. Страх, что вам мало пишут, победил лень, и вот – пишу. Хочу поделиться наблюдением: ваш журнал выполняет не только информационную, развлекательную и прочие функции, но и воспитательную. Вот мой личный пример. Раньше (до начала чтения вашего издания и немного на протяжении), как я помню, покупка пиратской продукции или скачивание новинок игропрома с торрентов были для меня обычным делом. Я легко мог оправдать себя. Но с течением времени, не без вашего влияния, что-то стало останавливать меня на пути к грабежу. Теперь я покупаю только лицензионные игры и софт. А если не хватает денег на какую-либо новинку, то пользуясь выжидательной тактикой, в свободное время играю в любимые хиты, ведь новинка никуда с прилавков не денется – приобрету потом. Таким образом, журнал «РС ИГРЫ» является источником света просвещения, который топит льды невежества! Сказано по-дурацки, впопыхах, но суть понятна, я надеюсь. Просто до сих пор многие люди относятся к компьютерным играм несерьёзно, называя их «игрушками», а приобретение нелегальной продукции становится едва ли не традицией… Я никого не осуждаю, просто делюсь мыслями. Спасибо вам за ваш труд, мир всем!
DarkPrince

Призывать покупать только лицензионную продукцию – все равно, что воевать с ветряными мельницами. Занятие, прямо скажем, многим непонятное и даже осуждаемое: «Вот, дураки, это же мельницы! Чего с ними махаться?!»
Весь мир пиратствует. Американцы качают mp3 любимых песен, Европа налегает на торренты игр, Китай и Азия берут все, без разбору. В некоторых странах масштаб пиратства достигает 95%. И я не осуждаю людей. Это ведь очень сложно: устоять перед искушением. В магазине игра стоит дорого, и туда еще топать надо. А в Интернете все рядом и все даром. И самое главное, никто не узнает и не осудит. Ну как не скачать?!
Темный принц, вы молодец! У вас есть сила воли. Я, к примеру, всегда сразу покупаю все интересующие новинки. Дети потом плачут: «Папа, ты обещал велосипед!», жена жалуется подругам на мою скупость и отсутствие обновок в гардеробе. А я… А что я? Сижу и играю в Split/Second.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru



Здравствуйте, редакция самого Правильного (Это факт). Люблю читать ваше издание, так как оно объективно. Итак, суть проблемы – барабанная дробь! – не скажете ли вы, что сталось с великолепной Company of Heroes? Дело в том, что я перерыл весь Интернет, но докопаться до внятной информации так и не смог. А очень, очень хочется узнать, будет ли продолжение. И если будет, то за кого (на форумах и чате требуют русских!). Будьте добры, поделитесь информацией. Заранее благодарю.
P.S. Скажите, а вы никогда не задумывались о том, как сталкеры ходят в туалет? Я знаю, звучит глупо, и все же.
Ваш ярый поклонник Mouser

Сталкеры ходят в туалет так же, как все нормальные люди: на двух ногах. Правда, особо облученные могут не включать свет – их моча светится в темноте. Других отличий нет.
Будущее Company of Heroes покрыто туманом. Возможен дождь из фрикаделек. Не похоже, что в ближайшее время состоится анонс второй части. Студия Relic Entertainment сейчас занята консольным экшном Warhammer 40000: Space Marine, а Company of Heroes 2 вряд ли по силам кому-либо еще. Вдобавок, интерес к RTS сейчас не тот, что раньше, стратегий выходит заметно меньше. Пока трудно сказать, временная ли это тенденция, или издатели окончательно переориентируются на выпуск консольных шутеров.
Впрочем, не все так плохо. В Китае и Южной Корее уже рубятся в Company of Heroes Online. Это не новая игра, а, скорее, доработанный мультиплеер Company of Heroes с прикрученной социальной составляющей. В издательстве THQ признали: если проект будет иметь успех, его запустят и на Западе. Может, даже в этом году.

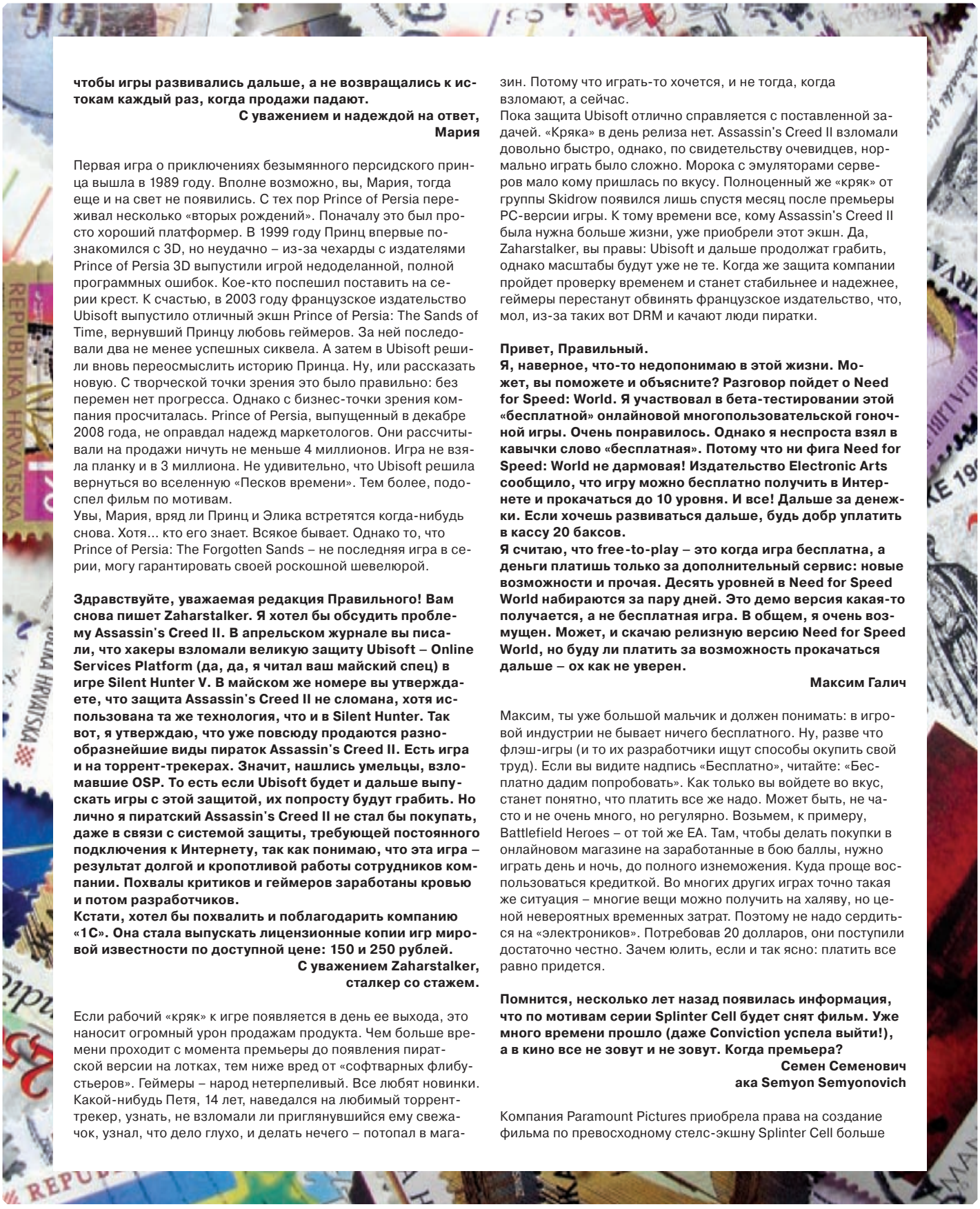
Здравствуй, журнал!
Вот играю в Borderlands и думаю: почему дополнительный контент не выходит на дисках? Я бы купил все аддоны к Borderlands и Fallout 3. Защита от пиратства? Я считаю, что этот способ чрезвычайно не эффективен. Я видел много сайтов, на которых можно бесплатно скачать все аддоны для Fallout 3. Из-за того что допконтент не выходит на дисках, я всё переигрываю в Borderlands и третий Fallout без дополнений. Вывод: надо делать дополнительный контент на дисках.
P.S. В каком цифровом магазине можно приобрести DLC к Fallout 3 и сколько они будут стоить? Заранее спасибо.
С уважением,
Шувалов Кирилл

Что и когда выпускать, решает издатель. В России Borderlands и Fallout 3 выпускает «1С-Софтклаб». Выход аддонов к Fallout 3 и «Золотого издания» игры, включающего все 5 DLC, запланирован на 2010 год. Так что надо запастись терпением и ждать. Вероятно, дополнения к Borderlands тоже рано или поздно увидят свет на материальном носителе.
К слову, владельцы PlayStation 3 и Xbox 360 уже давно могут скачать нужные им аддоны в сервисах PlayStation Network или Xbox Live. Все-таки есть польза от того, что издатель контролирует игровую платформу. Вот у PC нет «хозяина», и это создает ряд проблем. У семи нянек, сами знаете, дитя без DLC.

Здрасьте. Пишет вам HitMaster из Санкт-Петербурга. Часто слышу жалобы юных геймеров: «Мне мама не разрешает долго за компьютером сидеть». Кому-то дают играть час в день, кому-то два, а некоторым так и вообще полчаса.
Мне 14 лет, и я играю 5 часов в день. А по выходным еще больше. Иногда даже на улицу не выхожу, утром включаю комп и весь день за ним провожу. Столько дел, что побыстрому не разберешься. К примеру, позавчера я успел: погонять в Blur, сходить в рейд в World of Warcraft и «добить» Alpha Protocol. Спросите: как родители реагируют на то, что я обитаю в виртуальных мирах по 40 часов в неделю? А никак. У папы и мамы большой бизнес, они утром уезжают на работу, а домой возвращаются ближе к полуночи. Дома только домработница, а ей абсолютно все равно, чем я занят. Я не мешаю ей смотреть телек, она не рассказывает родителям, как я провожу свободное время. Все довольны.
Друзья (да, у меня есть друзья, а вы что думали?!) говорят, что я слишком много играю и посажу себе зрение. Не знаю, пока с глазами все в полном порядке. И в школе я хоть и не отличник, но и не в отстающих. Нормально учусь, не хуже многих. Я вот, что думаю: лучше игроманией переболеть сейчас, в «детстве». А потом, после университета, надо вкалывать: деньги зарабатывать, семью содержать. Иван Гусев, ты согласен со мной?

Э-э-э... Даже не знаю, что сказать. У меня свой компьютер появился в 20 лет – друг решил купить «Жигули», и ему срочно понадобились деньги, поэтому свой PC он продал мне по дешевке. На жестком диске была установлена Age of Empires, поэтому в университет на следующий день я пошел с большой неохотой... Впрочем, я отвлекся. Компьютер у меня появился поздно, а до этого я играл у друзей и знакомых. В гостях права не покачаешь, играл столько, сколько разрешат. Обычно хотелось больше. Но сейчас я думаю: слава богу, что у меня не было своего компьютера. Я хоть книжки читал. Рассказы писал. Ходил на самбо и двоеборье. Учился общаться с девчонками – тоже полезный опыт.
Лично мне, HitMaster, кажется, что 40 часов в неделю на игры – это многовато. Но я ни в коем случае не осуждаю вас. Вон, средний американец проводит у телевизора около 30 часов в неделю, а от этого говорящего ящика проку вообще никакого. Но вы все-таки постарайтесь почаще выглядывать на улицу. А то я слышал одну страшную историю о том, как один мальчик купил проклятый пиратский диск, играл-играл, а потом монитор погас и его засосало во тьму.

Здравствуйте, редакция.
Недавно купила ваш журнал и увидела статью о новом «Принце Персии». Воспылав надеждой вновь окунуться в восточную сказку, которую мне подарила игра образца 2008 года, с нетерпением уткнулась в журнал и была порядком разочарована, прочитав, что разработчики решили, как говорится, вернуться к истокам. Скажу честно, первые игры о Принце меня миновали, я в них не играла, так как за компьютер сажусь не часто и игры покупаю довольно редко. Но, прочитав вашу рецензию на Prince of Persia 2008 года, решилась на покупку и не пожалела. Красивая и необычная графика, обаятельные герои и интересный сюжет меня покорили. Такой удивительной восточной атмосферы я не встречала. И вот чем все закончилось...
Неужели о новом Принце решили забыть, будто его не было? А игра была просто единичным экспериментом? Разве были такие плохие отзывы, что от новой идеи решили отказаться? И новый Принц со своей напарницей больше не появится на мониторах компьютеров? Я прекрасно понимаю, что для разработчиков главное – получить прибыль. А старые идеи всегда работают. Но так хочется,



чтобы игры развивались дальше, а не возвращались к истокам каждый раз, когда продажи падают.
С уважением и надеждой на ответ,
Мария

Первая игра о приключениях безымянного персидского принца вышла в 1989 году. Вполне возможно, вы, Мария, тогда еще и на свет не появились. С тех пор Prince of Persia переживал несколько «вторых рождений». Поначалу это был просто хороший платформер. В 1999 году Принц впервые познакомился с 3D, но неудачно – из-за чехарды с издателями Prince of Persia 3D выпустили игрой недоделанной, полной программных ошибок. Кое-кто поспешил поставить на серии крест. К счастью, в 2003 году французское издательство Ubisoft выпустило отличный экшн Prince of Persia: The Sands of Time, вернувший Принцу любовь геймеров. За ней последовали два не менее успешных сиквела. А затем в Ubisoft решили вновь переосмыслить историю Принца. Ну, или рассказать новую. С творческой точки зрения это было правильно: без перемен нет прогресса. Однако с бизнес-точки зрения компания просчиталась. Prince of Persia, выпущенный в декабре 2008 года, не оправдал надежд маркетологов. Они рассчитывали на продажи ничуть не меньше 4 миллионов. Игра не взяла планку и в 3 миллиона. Не удивительно, что Ubisoft решила вернуться во вселенную «Песков времени». Тем более, подоспел фильм по мотивам.
Увы, Мария, вряд ли Принц и Элика встретятся когда-нибудь снова. Хотя... кто его знает. Всякое бывает. Однако то, что Prince of Persia: The Forgotten Sands – не последняя игра в серии, могу гарантировать своей роскошной шевелюрой.

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного! Вам снова пишет Zaharstalker. Я хотел бы обсудить проблему Assassin's Creed II. В апрельском журнале вы писали, что хакеры взломали великую защиту Ubisoft – Online Services Platform (да, да, я читал ваш майский спец) в игре Silent Hunter V. В майском же номере вы утверждаете, что защита Assassin's Creed II не сломана, хотя использована та же технология, что и в Silent Hunter. Так вот, я утверждаю, что уже повсюду продаются разнообразнейшие виды пираток Assassin's Creed II. Есть игра и на торрент-трекерах. Значит, нашлись умельцы, взломавшие OSP. То есть если Ubisoft будет и дальше выпускать игры с этой защитой, их попросту будут грабить. Но лично я пиратский Assassin's Creed II не стал бы покупать, даже в связи с системой защиты, требующей постоянного подключения к Интернету, так как понимаю, что эта игра – результат долгой и кропотливой работы сотрудников компании. Похвалы критиков и геймеров заработаны кровью и потом разработчиков.
Кстати, хотел бы похвалить и поблагодарить компанию «1С». Она стала выпускать лицензионные копии игр мировой известности по доступной цене: 150 и 250 рублей.
С уважением Zaharstalker,
сталкер со стажем.

Если рабочий «кряк» к игре появляется в день ее выхода, это наносит огромный урон продажам продукта. Чем больше времени проходит с момента премьеры до появления пиратской версии на лотках, тем ниже вред от «софтварных флибустьеров». Геймеры – народ нетерпеливый. Все любят новинки. Какой-нибудь Петя, 14 лет, наведался на любимый торрент-трекер, узнать, не взломали ли приглянувшийся ему свежачок, узнал, что дело глухо, и делать нечего – потопал в магазин. Потому что играть-то хочется, и не тогда, когда взломают, а сейчас.
Пока защита Ubisoft отлично справляется с поставленной задачей. «Кряка» в день релиза нет. Assassin's Creed II взломали довольно быстро, однако, по свидетельству очевидцев, нормально играть было сложно. Морока с эмуляторами серверов мало кому пришлась по вкусу. Полноценный же «кряк» от группы Skidrow появился лишь спустя месяц после премьеры PC-версии игры. К тому времени все, кому Assassin's Creed II была нужна больше жизни, уже приобрели этот экшн. Да, Zaharstalker, вы правы: Ubisoft и дальше продолжат грабить, однако масштабы будут уже не те. Когда же защита компании пройдет проверку временем и станет стабильнее и надежнее, геймеры перестанут обвинять французское издательство, что, мол, из-за таких вот DRM и качают люди пиратки.

Привет, Правильный.
Я, наверное, что-то недопонимаю в этой жизни. Может, вы поможете и объясните? Разговор пойдет о Need for Speed: World. Я участвовал в бета-тестировании этой «бесплатной» онлайновой многопользовательской гоночной игры. Очень понравилось. Однако я неспроста взял в кавычки слово «бесплатная». Потому что ни фига Need for Speed: World не дармовая! Издательство Electronic Arts сообщило, что игру можно бесплатно получить в Интернете и прокачаться до 10 уровня. И все! Дальше за денежки. Если хочешь развиваться дальше, будь добр уплатить в кассу 20 баксов.
Я считаю, что free-to-play – это когда игра бесплатна, а деньги платишь только за дополнительный сервис: новые возможности и прочая. Десять уровней в Need for Speed World набираются за пару дней. Это демо версия какая-то получается, а не бесплатная игра. В общем, я очень возмущен. Может, и скачаю релизную версию Need for Speed World, но буду ли платить за возможность прокачаться дальше – ох как не уверен.
Максим Галич

Максим, ты уже большой мальчик и должен понимать: в игровой индустрии не бывает ничего бесплатного. Ну, разве что флэш-игры (и то их разработчики ищут способы окупить свой труд). Если вы видите надпись «Бесплатно», читайте: «Бесплатно дадим попробовать». Как только вы войдете во вкус, станет понятно, что платить все же надо. Может быть, не часто и не очень много, но регулярно. Возьмем, к примеру, Battlefield Heroes – от той же EA. Там, чтобы делать покупки в онлайновом магазине на заработанные в бою баллы, нужно играть день и ночь, до полного изнеможения. Куда проще воспользоваться кредиткой. Во многих других играх точно такая же ситуация – многие вещи можно получить на халяву, но ценой невероятных временных затрат. Поэтому не надо сердиться на «электроников». Потребовав 20 долларов, они поступили достаточно честно. Зачем юлить, если и так ясно: платить все равно придется.

Помнится, несколько лет назад появилась информация, что по мотивам серии Splinter Cell будет снят фильм. Уже много времени прошло (даже Conviction успела выйти!), а в кино все не зовут и не зовут. Когда премьера?
Семен Семенович
aka Semyon Semyonovich

Компания Paramount Pictures приобрела права на создание фильма по превосходному стелс-экшну Splinter Cell больше

пяти лет назад. Не откладывая дело в долгий ящик, студия наняла маститых сценаристов: Джона Петти (John Petty) и Джона МакЛафлина (John McLaughlin). Первого из них никому не нужно представлять – Петти сочинил сценарий для оригинального Splinter Cell и сиквела Pandora Tomorrow.
Представили и человека, который сядет в режиссерское кресло. Им должен был стать Питер Берг (Peter Berg), чей комедийный блокбастер «Хэнкок» сделал умопомрачительную кассу в мировом кинопрокате. Он же решил выступить соавтором сценария. В продюсерах картины числился сам Том Клэнси (Tom Clancy). Paramount обещала максимально точно передать уникальную атмосферу игровой серии в фильме. Большая ставка делалась на харизматичность личности главного героя, Сэма Фишера.
Увы, летом 2005 года Петти и Берг отказались от участия в проекте. Paramount стала искать нового режиссера. Поговаривали, что экранизацией заинтересовался Гай Ричи (Guy Ritchie), но теперь, после успеха «Шерлока Холмса», он занят съемками сиквела. Права по-прежнему у Paramount, однако дата начала съемок не известна даже приблизительно. Похоже, еще не скоро мы увидим Сэма Фишера на большом экране.

То, что сами разработчики из Remedy поставляют свой психологический игровой триллер Alan Wake как вариацию на тему культовой работы Линча и Фроста «Твин Пикс» ни для кого не секрет. Но кричать о подобном коррелировании могут только люди, имеющие лишь самое поверхностное представление как об одной, так и о другой работе. Одно дело, что о своём продукте говорят разработчики, другое – что думают игроки. И игрокам бездумное повторение за разработчиками их же слов без пометки «так сказали они сами» чести не делает. Говорить такое может только человек, «Твин Пикс» не смотревший вовсе. Давайте тогда любой проект, где человек приезжает в захолустный городок, а там происходит нечто странное, считать похожим на «Твин Пикс». Или, вы полагаете, сама по себе эта идея невероятно оригинальна и Линч с Фростом были первыми? Давайте уж тогда и «Двенадцать стульев» считать «потомком» «Шести Наполеонов» Конан-Дойла. А что, и там и там группа людей ищет сокровища, спрятанные в предметах. Чем не похоже?!
Если вернуться к Alan Wake, ни о каком прямом заимствовании из «Твин Пикс» речи не идёт. Со стороны разработчиков подобная постановка своего продукта объясняется довольно просто: сравнения неизбежны… так почему бы это не использовать себе на благо? Ведь если признаваться в заимствовании, то лучше ставить в пример то, с чего копировать не зазорно.

Аким Асланов

P.S. В нагрузку хокку на игровую тему:
Лежит на складе
Пылесборник готовый
Плохая консоль.

Пылесборник не пылесборник, а раз вы, Аким, играете в Alan Wake, значит, консоль у вас есть. Многие читатели «РС ИГР» наверняка вам немного завидуют: в Alan Wake всем хочется поиграть, но пока этот экшн – эксклюзив Xbox 360. Надеемся, это временно.
Я Alan Wake уже попробовал, и весьма доволен игрой. Кое-что там взято из «Твин Пикс», кое-что у Стивена Кинга, но ведь и своего много добавлено. А от подражания кумирам никуда не деться. Даже Пушкин по юности подражал, а он ведь наше все.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Почему Сергей Орловский продал «Аллоды Онлайн» компании Mail.ru?

Отвечает Игорь Сонин
Во-первых, Орловский продал не «Аллоды», а «Нивал Онлайн». Во-вторых, продал «Астрому», а уже «Аструм» потом продал себя Mail.ru. В-третьих, это совершенно очевидно вопрос к самому Орловскому.
Моя догадка: Орловскому интересно заниматься стартапами, быть на острие современной индустрии. Опять же, если подходить с умом, то на стартапах (вроде Nival Online) можно заработать очень серьезные деньги, стратегически продавая их крупным игрокам (вроде «Аструма»).

Читал тут обзор Battlefield: Bad Company 2. Нашел очень досадную ошибку: «В ПК-версии, в отличие от консольных, присутствует еще и одна интересная особенность: по нажатию на кнопку «Q» можно «замечать» находящихся под прицелом противников, тогда они появятся на мини-карте и будут временно подсвечены красным значком для всех союзников». Так вот – в консольной версии это тоже есть, только при нажатии кнопки Select. Почему это было упущено?

Отвечает Кирилл Перевозчиков
Скорее всего, потому, что на момент написания текста в консольной версии такой возможности не было – речь о закрытой PS3-бете, которая шла в декабре. ПК-версию мы смотрели финальную (сингл) и играли в мультиплеерную бета-версию в начале января, где такая возможность появилась впервые. А уже потом ее сделали на всех платформах.

Игорь Сонин, рад, что брат тоже стал игровым журналистом? Я бы своей сестре этого не посоветовал бы…

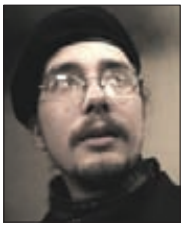
Отвечает Игорь Сонин
Ох, ну и вопросы у вас. Я твердо уверен, что каждый человек, будь то мой брат или ваша сестра, должен в жизни заниматься тем, что ему больше всего нравится. И я за таких людей всегда очень рад.

Слышно ли что-нибудь о выходе на PC дополнения к Sonic & SEGA All-Stars Racing?

Отвечает редакция
У нас есть ощущение, что на PC это дополнение выпускать не будут. Хотели бы – давно бы уже выпустили или хотя бы анонсировали. Единственная надежда на «расширенное издание», которое может появиться в будущем.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ



Последний месяц оказался удивительно богат на события. Не так давно, например, Москву посетили разработчики StarCraft 2. Пресс-конференция Blizzard в музее космонавтики стала, наверное, главным событием мая. Несмотря на то что о самой ожидаемой RTS на данный момент известно уже практически все, разработчикам было что рассказать многочисленным журналистам на встрече. Вдобавок они привезли свежую версию игры, в которой была представлена одиночная кампания. Теперь мы знаем, как работает система прокачки, как зарабатываются очки исследований и где нужно покупать наемников. Само собой, репортаж с презентации вы сможете найти на этом диске «РС ИГР».

КРИ 2010 – прекрасная возможность оценить истинное состояние отечественной индустрии. В целом можно сказать, что она вполне жива и местами даже неплохо себя чувствует. Амбиций стало поменьше, и вообще позволить себе такую роскошь могут только крупные компании. Тренд сезона и общая тенденция – казуальные игры, социальные сети и все, что с ними связано. Это не значит, что время крупных проектов прошло, это значит, что их просто будет меньше. Собственно, эту ситуацию было очень легко предсказать. Репортаж с КРИ 2010 вы также сможете найти на этом диске «РС ИГР».

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

gameland.ru

С полным содержанием DVD вы всегда можете ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

SPLIT/SECOND: VELOCITY

Демоверсия новой аркадной гонки от создателей Pure, в которой нам предлагают прокатиться на запредельных скоростях и испытать себя во взрывоопасных заездах против агрессивных участников. Доступна трасса «Аэровокзал», где соперников можно не только перегнать, но и с помощью специальных бонусов похоронить под завалами, подорвав возле них заминированный автобус или целую парковку. К счастью, развороченные таким образом участки трассы всегда можно объехать с помощью альтернативных маршрутов, главное – самому не попасть в смертельную ловушку.

SBK X: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Демоверсия очередной части популярного мотосимулятора, являющегося официальной игрой спортивных состязаний Superbike World Championship. Доступен лишь режим аркады, где можно прокатиться по португальской трассе Portimao. На выбор два класса мотоциклов: Superbike и Supersport. В каждом по своему навороченному байку и именитому гонщику. Промчавшись несколько кругов по гладкому асфальту, можно оценить новую модель повреждений, изменения в управлении, улучшенную графику и другие новшества последней части мотоциклетного симулятора.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

FORGOTTEN HOPE 2.26

В нынешнем месяце на нашем диске нашлось место для Forgotten Hope 2.26, новой версии одного из наиболее популярных модификаций для Battlefield 2. Project Reality, конечно, пока крупнее данной работы, но разница совсем небольшая. Три с лишним гигабайта дистрибутива сами по себе подразумевают по-настоящему масштабную работу. Forgotten Hope 2 представляют собой новую игру, которая использует Battlefield 2 как движок. Сейчас доступны Нормандия и Африка, в дальнейшем же планируется охватить все театры боевых действий.

C&C: TIBERIAN DAWN REDUX

Команды-разработчики стараются придумать для своих детищ что-то новое, порой доводя идею до состояния, близкого к абсурду. Между тем старым фанатам порой достаточно старой идеи, но на новом движке. Именно для них мы предлагаем модификацию C&C: Tiberian Dawn Redux, представляющую собой старую добрую Command & Conquer, перенесенную на новое графическое ядро. Авторы не подкачали – играется приятно и весело. В моде есть 18 миссий для одиночной игры и 120 карт для Skirmish/Multiplayer.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем вам попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

КРИ 2010

И снова гостиница «Космос», снова презентации, пресс-конференции, встречи в кулуарах, церемония КРИ Awards – кажется, что ничего не изменилось за последние 7 лет. Однако это не так. Не нужно обладать даже минимальной наблюдательностью, чтобы ощутить разницу. Меньше стендов, меньше интересных проектов, да и сами проекты заметно съежились. Впрочем, отечественная индустрия все же не оставила нас без сюрпризов. Анонс King's Bounty Online, невероятно перспективные World of Tanks, презентация третьей части «Полного привода» – предлагаем посмотреть наш репортаж с конференции.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ DEUS EX 3: HUMAN REVOLUTION

Наш специальный корреспондент навестил студию Eidos в Монреале и пообщался с руководителем разработки Deus Ex 3: Human Revolution. Интервью с ним, в общем, очень наглядно дает понять, чего, собственно, можно ждать от игры. Интересным моментом является то, что большую помощь в разработке третьей части игры оказывают создатели оригинала. И вообще, монреальская студия Eidos всячески пропагандирует возврат к истокам. Впрочем, в ретроградстве разработчиков обвинить никак нельзя. По крайней мере, на данный момент игра выглядит более чем современно и технологично.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ STARCRAFT 2

В конце мая Москву навестили разработчики StarCraft 2, которые провели презентацию игры в музее космонавтики. Мы, конечно, не могли не воспользоваться шансом и взяли интервью у Сэма Дидье, арт-директора проекта, и Боба Колэйко, PR-менеджера StarCraft 2. Разработчики поделились свежей информацией о результатах бета-тестирования, объяснили тонкости ценовой политики в России, рассказали, какие шаги предпринимаются Blizzard в Южной Корее (напомним: там игра получила рейтинг «только для взрослых»). Найти интервью вы сможете на этом диске «РС ИГР».

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

DARKNESS WITHIN 2: THE DARK LINEAGE

Мало кто в наше время осмеливается делать мрачные и глубокие адвенчуры. И пусть в техническом плане Darkness Within 2 проигрывает даже вышедшей несколько лет назад «Пенумбре», пусть она упрямо игнорирует большинство тенденций современного квестостроения – игра все равно удалась. Это определенно не шедевр, но тем, для кого наполнение важнее обертки, мрачная история Говарда Лорейда может прийтись по нраву. Все-таки гуманоидов с крокодильими головами не каждый день увидишь.

BLUR

Когда создатели Project Gotham Racing 4 объявили, что их следующий проект не будет иметь ничего общего с популярным сериалом и предложит новый взгляд на жанр аркадных гонок, многочисленные фанаты выразили недоумение. Когда появились первые подробности – например, что это будет игра, в которой надо будет уничтожать машины противника, – недоумение переросло в недовольство. Наконец, предрелизный трейлер вызвал замешательство, ведь в нем нетрудно было разглядеть пародию на Mario Kart. К счастью, Bizarre Creations свое дело знают, и Blur вышла нормальной гонкой.

PRINCE OF PERSIA: ЗАБЫТЫЕ ПЕСКИ

Возврат к истокам, о котором так долго говорили разработчики, удался. Что с большим трудом можно сказать о самой игре. По большому счету, вышел фарс: не имеющая принципиально ничего общего с реальностью акробатика главного героя, примитивная система сражений – такое ощущение, что игра рассчитывалась на совсем уж детскую аудиторию... С другой стороны, да, это все тот же «Принц», все та же знаменитая вселенная «Песков времени», все те же красивые локации и удивительная динамика игрового процесса.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласитесь, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет вам двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Рецензии:
Alpha Protocol
Beat Hazard
Blur
Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus Package
Collapse: Ярость
Darkness Within 2: The Dark Lineage
Dragon Age: Хроники порождений тьмы
Prince of Persia: Забытые пески
Rocket Knight
Scourge Project: Episodes 1 and 2
The Sims 3: Карьера
World Of Battles
2025: Битва за Родину
Тропико 3: Абсолютная власть
Ускользающий мир

Спецы:
САП
Репортаж с КРИ
Презентация Starcraft 2
Интервью с Blizzard
Дневник разработчиков Innova
Дневник разработчиков World of Tanks
Дневник разработчиков Front Mission Evolved
Deus Ex 3 (интервью)
Без Винта
Трейлеры Transformers: War of Cyberthron
Трейлер Split/Second: Velocity
Трейлер Lead and Gold

EA Showcase:
APB
Crysis 2
Dead Space 2
Mass Effect 2
Medal of Honor
Need for Speed World
The Sims 3: Карьера
Star Wars: The Old Republic

Трейлеры:
Bulletstorm
Jekyll & Hyde
Kane & Lynch 2: Dog Days
Lara Croft and the Guardian of Light
Lost Planet 2
Mafia II
Pro Evolution Soccer 2011
Shaun White Skateboarding
Singularity
Sniper: Ghost Warrior
Super Hero Squad Online
Test Drive Unlimited 2

Демоверсии:
Split/Second: Velocity
SBK X: Superbike World Championship

ДОПОЛНЕНИЯ:

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
ArmA II
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 4
Command & Conquer Generals – Zero Hour
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Dragon Age: Origins
F.E.A.R.
Fallout 3
Far Cry
Far Cry 2
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Left 4 Dead
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
rFactor
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 2004
Unreal Tournament 3
Vampire: the Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
  Forgotten Hope 2.26
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
  C&C: Tiberian Dawn Redux
Dragon Age: Origins
  Far Song for Owen
Half-Life 2
  Kingdoms Collide Beta 1.0
  Swarm Beta 1
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
  Silent Hill 1.1
rFactor
  EastCars 1.00
  Firestone Indy Lights 1.00
Unreal Tournament 3
  Unreal Space 1.1
Vampire: the Masquerade – Bloodlines
  VTMB Camarilla Edition v1.3

Драйверы:
ATI Catalyst 10.5 WHQL Win 7/Vista 32-bit
ATI Catalyst 10.5 WHQL Win 7/Vista 64-bit
ATI Catalyst 10.5 WHQL Windows XP 32-bit
DirectX End-User Runtime (Август 2009)
ForceWare 197.77 Win 7/Vista 32-bit
ForceWare 197.77 Win 7/Vista 64-bit
ForceWare 197.77 Win XP

ПАТЧИ:

Дальнобойщики 3: Покорение Америки v3.0.2 RU
В тылу врага 2: Лис пустыни v1.17.5.0 RU
DCS Ka-50 Черная Акула v1.02 RU
Линия фронта. Битва за Харьков – Патч №7 RU
Корсары: Город потерянных кораблей v1.3 (Неофициальный)
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim v1.4.354.0 RU
Mount & Blade. Огнём и мечом – Патч до «золотого издания»
Ведьмак. Дополненное издание v1.5.0.1304 RU
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction v1.02 Интернациональный

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

Базы читов:
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 11.0
CheMax Rus 9.7

Чит-программы:
ArtMoney SE 7.33
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры:
18 стальных колес: Пыль дорог
Assassin's Creed: Director's Cut Edition
Just Cause 2
Max Payne
Rocket Knight
Rogue Warrior
Sonic & Sega All-Stars Racing
Split/Second: Velocity
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Wolfschanze 2

Трейнеры:
Age of Empires III v1.13
Alice in Wonderland
Blur
Eschalon Book II
Football Manager 2010 v10.3
GREED – Black Border
Hazen: The Dark Whisper
James Cameron's Avatar: The Game v1.2
Major League Baseball 2K10
Napoleon: Total War
Overlord II v1.2
Serious Sam HD: The Second Encounter
Shrek Forever After
Sonic & Sega All-Stars Racing
Split/Second: Velocity
Supreme Commander 2 – патч #9
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction v1.02
WarBirds: Dogfights
Xyanide Resurrection

Редакторы игр:
Mount & Blade: Warband – TweakMB & BattleSizer
Pro Evolution Soccer 2010 – Settings v1.0

Shareware:
Cradle of Persia
Insider Tales: Vanished in Rome
Love and Death: Bitten
Royal Envoy
Be Richer
Dragon Empire
Redrum
Zoo Vet: Endangered Animals

СОФТ:

Свежий софт:
ZoneAlarm Internet Security Suite 9.1.507.000
DVDFab HD Decrypter 7.0.6.2
IsoBuster 2.8
Totally Free Burner 7.0
Ashampoo Photo Commander 8.2.0
FCleaner 1.3.0.427
HoverSnap 0.8
IconsExtract 1.46
OpenWithView 1.11
SpecialFoldersView 1.13
Sumatra PDF 1.01
Winstep Nexus 10.4
Free YouTube Utility 2.34
GoldWave 5.56
Xilisoft Video Converter 6
EASEUS Data Recovery Wizard 5.0.1
Final Uninstaller 2.6.3
Fresh Diagnose 8.39
Game Booster 1.4
Glary Utilities 2.22.0.896
IObit Uninstaller 1.0
KillProcess 2.44
SpeedUpMyPC 2010 4.2.3.6
SuperRam 6.5.17.2010
Tweak-7 1.0 build 1040
Anti-Trojan Elite 4.9.7
SUPERAntiSpyware Free 4.36.1006
Burn4Free 4.9.0.0
BurnAware Free 2.4.6
Folder2Iso 1.5
VSO Inspector 2.1.0.4
Skype Recorder 2.55
DiskSmartView 1.02
doPDF 7.1.334
GDIView 1.05
SearchMyFiles 1.46
STDU Explorer 1.0.199
STDU Viewer 1.5.424
1 Video Converter 5.2.27
Ashampoo Music Studio 3 3.51
AVI2DVD 0.6.1
Foto2Avi 2.3
MediaInfo 0.7.32
Ashampoo HDD Control 1.11
DTweak Free 4.8.2
EVGA Precision 1.9.3
Process Lasso 3.84.2
SetFSB 2.3.143.106
System Cleaner 5.88
TuneUp Utilities 2010 9.0.4100.18

Софт-стандарт:
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.93 RU
WinZip 14.5
Internet Explorer 8.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.6.3
Opera International 10.10
CloneDVD 5.0.0.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.6.2750
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.3 Rus
Book Designer v 4.0
ICE Book Reader Pro 8.10.2
K-Lite Mega Codec Pack 5.9.0
XP Codec Pack 2.5.1
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.6.5.1201
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 3.2.2
HyperSnap-DX 6.80.03
Mozilla Thunderbird 3.0.4 Rus
The Bat! 4.2.36.4
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 7
Miranda IM 0.8.24
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1503
Total Commander 7.50
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6.6
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5
Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN:

Начало (Inception)
Джона Хекс (Jonah Hex)
Рио (Rio)
Бюро корректировки (The Adjustment Bureau)

VOD:

DMetal vs Lyn

99 BONUSES

FAQ

Что можно найти на DVD-дисках, прилагающихся к журналу?
На диске с надписью «Видео» вы сможете найти видеоматериалы разного формата: новостную программу «Пульс», видеопревью, видеообзоры, интервью, репортажи, дневники разработчиков, свежие трейлеры. На диске с надписью «Моды» размещены разнообразные любительские модификации, которые способны полностью преобразить знакомую игру. На диске с надписью «Софт» – демоверсии еще не вышедших игр, а также патчи и полезные программы, способные сильно облегчить работу за компьютером.

Не читается диск, что делать?
1. Если вы заметили на диске механические повреждения, рекомендуем обратиться в торговую точку, в которой был приобретен журнал: по закону поврежденный диск вам обязаны заменить.
2. Если видимых механических повреждений нет, выньте диск из упаковки и попробуйте положить его на 12 часов между двумя листами белой бумаги, придавив чем-нибудь тяжелым. Это распрямит диск и улучшит его читаемость.
3. Не исключен вариант того, что диск исправен, а некорректно работает ваш дисковый привод. Попробуйте проверить диск, запустив его на компьютере друга.
4. Если при чтении диска выдаются ошибки, попробуйте снизить скорость чтения привода до x2. Можно также сделать образ диска, воспользовавшись, например, программой Alcohol 120%, и указав в настройках «пропуск ошибок чтения». После этого вы сможете нормально прочитать файлы, подключив образ в виртуальном приводе дисков.
5. Если ничего не помогает, свяжитесь с редакцией по телефону или электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск». Пожалуйста, при сообщениях о проблемах с чтением диска, не забывайте указывать марку привода, конфигурацию системы, ФИО и полный почтовый адрес с индексом.

Почему в содержании диска в журнале указан материал, которого нет на диске?
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы публикуем содержание, которое актуально на момент сдачи номера. Однако в нашей индустрии за неделю многое может измениться. Например, часто приходится жертвовать некоторыми материалами в пользу более актуальных и интересных. Приносим свои извинения за возможные несоответствия. Самую свежую версию содержания диска вы всегда можете найти у нас на сайте: http://www.gameland.ru/magazines/pg/

Почему некоторые моды делаются не для локализаций, а для английских версий?
Мы стараемся подбирать модификации для официальных локализованных версий. Однако некоторые моды требуют для корректной работы установку свежего патча. В Росии нередко приходится сталкиваться с тем, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что модификации к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». К сожалению, у этой проблемы нет простого решения. Нужно либо ждать выпуска патча к локализованной версии, либо попробовать найти оригинальную английскую версию и патчи к ней.

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

PORTAL. ПРОСТО ПЕСНЯ

Не секрет, что сюжет для Portal был придуман чуть ли не в последний момент – когда и идея, и основные элементы геймплея уже существовали. Тем не менее, именно благодаря сюжету, персонажам и рассказываемой истории эта игра и стала такой, какой мы ее сейчас знаем, – хотя для проекта, механика которого полностью построена на пространственных головоломках с действующей физической моделью, это и выглядит несколько странным. На самом деле, ничего странного тут нет: отстраненная холодность повествования позволила сценаристам создать на основе простого концепта потрясающую антиутопию, на фоне которой блекнет и формальный родитель Portal – монументальная Half-Life. Не случайно песенка, звучащая в финальных титрах игры, стала такой популярной (вбейте Still Alive в поисковик YouTube и посчитайте количество римейков, каверов, живых исполнений и инструментальных подражаний): в ней, трехминутной, спрятана вся подноготная успеха Portal. Пространственная пушка? Феноменальный дизайн? Наверное, и они тоже. Но без Still Alive, без этого бескомпромиссного гик-фолковского номера, Portal была бы совсем иной.

I making a note here: HUGE SUCCESS

Сначала ре-мажор, потом – си-минор; повторить несколько раз. Отличное, светлое начало – как нельзя лучше подходит для финала игры, в которой несчастная девушка с трудом одолела сошедший с ума искусственный интеллект (остерегавший ее, помимо прочего, от дружбы с неким Кубом) и выбралась наружу. Этот искусственный интеллект сначала помогал девушке в прохождении определенных тестов, а потом, когда стало ясно, что серия тестов закончится торжественной кремацией, пытался ее убить. Так что это действительно можно назвать триумфом, и заметку со словами «ОГРОМНЫЙ УСПЕХ!» для себя оставить тоже вполне логично. Правда, когда вслед за этими словами голос в песне начинает декламировать название лаборатории, в которой все это происходило, и цитировать ее рекламный слоган (We do what we must, because we can!), в душу закрадываются тревожные мысли. Мажор мажором, но голос солистки как-то уж слишком напоминает речевой процессор уничтоженной, вроде бы, операционной системы – а слова с каждой последующей строчкой становятся все страшнее. Так что когда голос говорит, что его носитель счастлив быть сожженным во имя науки и познания, мы и так уже в курсе: это искусственный интеллект GLaDOS, и в последних строчках – While you're dying I'll be still alive, and when you're dead I will be still alive – он совершенно искренен. Этот эксперимент невозможно прекратить, и все твои предположения о том, что ты наконец-то смог из него выбраться – ложь и обман, как тот тортик, что был обещан в качестве награды. Он, кстати, все-таки был. Такой вкусный, такой сочный! Жаль, тебе так и не довелось его попробовать.

I'm being so sincere right now

Тут сложилось все: и время, и место, и творец. Автор ставшей вмиг суперхитом Still Alive Джонатан Колтон (Jonathan Coulton) – американский, как у нас бы сказали, бард; бывший программист, увлекающийся точными науками и фантастикой; типичное дитя семидесятых. Колтон сам пишет музыку и сочиняет слова, кроме того, он отлично управляется с гитарой, банджо и мандолиной. И, будучи достаточно умным человеком, Джонатан наверняка понимает, что написал главный социальный манифест молодого поколения нулевых – пусть даже и случайно, пусть даже и по заказу. В случае со Still Alive он сыграл в Боба Дилана, который тремя аккордами разбудил целую нацию: соединив традиционное звучание рок-н-ролла с леденящими душу строками, Колтон выстрелил самой важной, пожалуй, антиглобалистской темой последнего десятилетия.

I've experiments to run

Все просто: голосом Гладос поет твоя страна. Колтон (и Portal) прямо утверждают, что все твое существование подчинено одной-единственной цели: сделать твое государство лучше. Сделать так, чтобы ты приспособился жить в предлагаемых тебе условиях и не пытался их изменить, а любое испытание воспринимал с радостью и воодушевлением. Для того, чтобы эффективно управлять тобой, системе нужно тебя изучить: поэтому вот тебе в руки портальная пушка, покажи, что ты можешь с ней сделать. Ведь суть экспериментов Portal – не те секунды, за которые ты успеешь покинуть очередную комнату, а твое поведение в данной ситуации. Факт отношений с кубиком-компаньоном сам по себе важнее того, что ты смог пройти дальше, и если для то-

1 *Джонатан Колтон, автор песни Still Alive, собственной персоной.*

го, чтобы государство смогло понять тебя до конца, тебе нужно сгореть в печи – значит, так тому и быть. То, что отношения гражданина и чиновника авторы Portal облекли в научно-фантастическую оболочку, – не более чем дань времени: просто в наши дни недоверие к науке достигло критической точки. Гладос – прямое олицетворение управляющей каждым из нас Системы: бездушная, безликая, искусственная, с неясной конечной целью. Призрачный кусочек торта как мотивация – оттуда же: наши с вами «тортики» – это работа, зарплата, социальные гарантии и виртуальные аналоги реальных свобод; в более общем плане – стабильность на протяжении определенного времени. Будь человеком, поставь галочку в нужном месте – получишь кусочек торта и четыре года такого же, как и обычно, бездумного существования. И до тех пор, пока ты принимаешь правила игры, пока готов выходить лишь в ту дверь, на которую тебе указывают, – эксперимент будет продолжаться. Ты понятен, ты предсказуем, ты управляем. Ты настолько сер и бесполезен, что твоим рукам можно доверить даже портальную пушку: ничего страшного для Системы не произойдет. Или нет?

Still Alive

Под маской цинизма и торжества черного юмора можно было спрятать все что угодно – Колтон решил не прятать ничего. Послушайте, ведь там же прямой текст – то же самое мы слышим каждый день в сводках новостей: you just keep on trying until you run out of cake. После всего, что произошло, – после взрывов, обугленного пластика и выдираемых по частям из самого сердца Системы сенсорных модулей – эта самая Система заверяет нас в том, что еще никогда не чувствовала себя так великолепно… И все же больше всего (и в Portal, и в песне) меня испугал вот какой момент: Гладос – искусственный интеллект – относится к испытуемой с материнской любовью, с отеческим прощением к допускаемым шалостям. Она, наш деспот, наша убийца, почти влюблена в нас! В ее голосе столько нежности, столько грусти… она искренне не понимает, почему мы не выбрали тортик. Столь точной, столь болезненной аллюзии на жизнь за окном в компьютерных играх, пожалуй, еще не было: страшнее этого может быть только надпись, сделанная кровью в катакомбах лабораторий «Аперче Сайенс». «Тортик – это ложь». Понимаете? Человека убивают, над человеком ставят жестокие, чудовищные опыты… а он лишь сожалеет, что его надули с вознаграждением! А значит, Гладос права, когда издевательски хихикает во втором куплете: anyway, this cake is great.

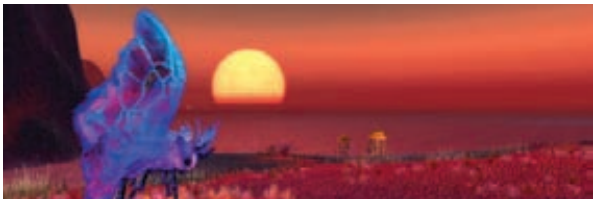
STILL ALIVE

Потому-то и велико количество тех, кто сам перебирает эти аккорды и выкладывает свое видео в Интернет. Нам всем надоело гоняться за тортиком, которого нет; нам всем надоело слушать синтетический голос, воспитывающий нас с пеленок; нам всем надоело раз за разом отправлять своих монстров в ад – лишь затем, чтобы их место заняли новые. Нет ничего страшнее, чем жить по плану… и нет ничего прекраснее, чем пульсирующий в нетерпении гитарный гриф. Still Alive, как памятник нашему механическому миру, должна звучать только так, под гитару: еще никто не придумал инструмента живее, свободнее. Возможно, нам никогда не удастся избавиться от синтетического голоса – зато с помощью этой песенки мы в состоянии доказать ему, что можем спокойно жить и безо всяких тортиков. Другой мотивации у чудовища, похоже, нет. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

ДРУГИЕ МИРЫ

СО СВЯТОСЛАВОМ ТОРИКОМ



ГЕЙМЕРУ – ГЕЙМЕРОВО

Недавно посетил мероприятие под названием «Противодействие пиратству в индустрии видеоигр». Основные участники – директор игрового департамента Microsoft Алексей Бадаев и генеральный директор «1С-Софтклаб» Дмитрий Мартынов – хмурили озабоченные лица и выдавали удивительные цифры. Видеоигровое пиратство, говорили они, достигло уровня аж в 50% (это с учетом принципиально не копируемых игр для PS3)! Рынок потенциально расширяем в 10-12 раз (а пираты со своими жалкими 0.5 тут причем?), чтобы можно было платить еще больше налогов! Защита от пиратства – это не главное, с проблемой надо бороться лицом к лицу! В общем, пытались говорить с кем угодно, только не с профильными журналистами.

Но из-за злостного троллинга участников теми, кто хоть немного понимал, о чем речь, непрофильная пресса все мероприятие просидела с вытаращенными глазами (еще бы, там терминами сыпали направо и налево). Троллинг удался на славу: ответчики всячески юлили, уходили от прямых ответов и говорили фразами из пресс-релизов. Неудивительно, что по итогам общения ведущий – заместитель главного редактора газеты «Известия», в редакции которой и состоялась историческая встреча, – заключил, что журналисты и участники, по всей видимости, живут в разных мирах. Ну а поскольку моя личная рубрика так и называется, предлагаю немного рассмотреть тот мир, в котором живут издатели (они же оптовые дистрибьюторы) компьютерных игр. На мои вопросы были даны такие же уклончивые и, в общем, нелогичные ответы, так что с реальными цифрами беда. Поэтому буду исходить из цифр чисто умозрительных.

В 1998 году уровень пиратства развлекательных программ в России, по данным International Intellectual Property Alliance, составлял 97%. То есть, из ста игр на лотке только три являлись лицензионными, если вообще там были. А еще внезапно – кризис! Если кто забыл, в результате «черного понедельника» курс доллара подскочил с 6 рублей до 20 с лишним. «РС ИГР» тогда еще не было, иначе бы пришлось по примеру «Страны Игр» переходить на газетный формат, брр, ужас. Так вот, все было плохо, пока компания «Бука» не придумала выпустить свой первый русский квест «Василий Иванович и Петька спасают галактику» в новом варианте: отказаться от картонной коробки, традиционной майки, иллюстрированного руководства и прочей дорогой мелочи, а саму игру выпустить в двойном CD-Case, как это делают пираты с многодисковыми хитами. Более того, цену установить тоже самую что ни на есть пиратскую – три жалких доллара в отгрузке (читай 5 баксов в рознице). Игра не просто прошла на «ура», она установила массу всяких рекордов, и с тех пор продавать «джевелы» по цене, сравнимой с пиратской, стало хорошей тенденцией. Вспомнить тот же Heroes of Might & Magic III: пожалуй, это была самая продаваемая «лицуха» конца 90-х, потому что в том числе она была и дешевая.

Однако потом цены начали расти со скоростью геометрической прогрессии. Не секрет, что издатели-конкуренты на самом деле отдают свои проекты на дистрибуцию друг другу (был, впрочем, один случай, но об этом как-нибудь потом), поэтому я зашел на сайт «Руссобит-М» и скачал их прайс-лист от 11 мая. Смотрим отгрузочную цену хитов-новинок: Splinter Cell: Conviction стоит 400 рублей, Napoleon: Total War – 334 деревянных, Battlefield: Bad Company 2 – 386 родных денег. То есть, порядок цен от 70-100 рублей вырос за последние двенадцать лет в

1 *Конкурировать с играми, распространяемыми по принципу free2play, практически невозможно. Разве что качеством, которое по-прежнему не конек ММО-игр.*

2 *Зато казуальные развлечения делают ставку на простые технологии (жесткая привязка к низким системным требованиям), но очень красивую картинку. За ней, впрочем, обнаруживается не более двух-трех часов относительного веселья.*

3 *Прекрасный образец отношения к локализаторам: несмотря на великолепно проделанную работу редакторов, переводчиков и актеров, их имена даже не поставили в финальные титры!*

4 *Splinter Cell: Chaos Theory пытались взломать больше года. У любой защиты от пиратов есть две проблемы: дураки и человеческий фактор. Чаще встречается второе: на хак-форумах периодически случаются сливы информации от бывших программистов или менеджеров проекта защиты.*

5 *Несмотря на то что Command & Conquer: Tiberian Sun «спиратили» за неделю до выхода (правда, почему-то французскую версию), игра продалась достаточно успешно, чтобы издатель расщедрился на дополнение.*

6 *Интересные DLC и вообще частые обновления способны поддержать интерес именно к лицензионной версии игры. Тут главное – знать меру.*

7 *Сэм Фишер с неодобрением смотрит на тех, кто взломал расчудесную защиту Online Service Platform буквально за несколько дней. Возможно, Ubisoft и впрямь стоит озаботиться вопросом нужности этой системы.*

четыре раза. Понятно, что постоянно давит инфляция, растут расходы западных издателей (а следовательно, дорожают и контракты на издание в России), вот только на качестве локализаций и на конечной цене эти факторы сказываются слишком уж негативно.

Собственно, этот вопрос я и задал Дмитрию Мартынову, как единственному присутствующему на круглом столе издателю PC-игр в России (еще должен был быть представитель от EA Russia, но из-за вулкана он не добрался до конференции): мол, вот вы на кризис жалуетесь, а почему не пойдете по стопам предшественников? Ответ был таким: «та самая игра» собрала в сорок раз меньше, чем приносит сегодня любая игра того же качества, а текущая ценовая политика «1С-Софтклаб» его вполне устраивает. Понятно, да? Снижение цены до пиратского уровня не увеличит доходы, потому что «1С-Софтклаб» не верит в массового покупателя (точно так же он не верит в цифровую дистрибуцию, кстати). Это при том простом факте, что пиратки сейчас стоят в среднем раза в два-три дешевле лицензий, в отличие от ситуации 1998-го, когда лицензионные игры были действительно развлечением не для всех и стоили раз В ДЕСЯТЬ дороже нелегальных дисков. Найти коробку с приличной игрой хотя бы за двадцать баксов – было задачей нетривиальной. Сегодня на двадцать баксов не всякий «джевел» купишь, а про консольные игры лучше и не говорить вовсе: не зря продвинутые геймеры заказывают диски в зарубежных онлайн-магазинах, они там банально дешевле. Отсюда остается сделать только один печальный вывод: издатели видят широкое проникновение Интернета повсюду (а кто-то еще на плохую инфраструктуру жаловался!) как наиболее реальную угрозу не столько в плане пиратства, сколько в плане альтернативных развлечений. Фактически они сдают массовый рынок видеоигр тем, кого мы лет пять назад считали маргиналами. Казуальные безделушки, «бесплатные» MMORPG, социальные псевдоигры – это относительно дешевые в производстве и безумно хорошо окупаемые проекты. А поскольку компьютерные и видеоигры не могут конкурировать с ними, они уходят в элитарную нишу, не понимая того, что эти ваши интернеты – дело временное, и на замену им в условиях продолжающегося юридического бардака (за три года реально посадили всего трех контрафактников) вернутся столь нелюбимые ими пиратки. И все, что нужно сделать, чтобы этого избежать, – пересмотреть, черт побери, свою ценовую политику. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

POST MORTEM

КИСТЬ И НОЖ

Его звали Густав Макферсон – смешное имя, смешная фамилия. Он был персонажем компьютерной игры, а потом персонажем другой компьютерной игры, а потом дедушкой персонажа еще двух компьютерных игр; он носил очки и шляпу, он рисовал картины, он ловил преступников. Englishman-in-New-York наоборот, Густав в начале двадцатого века перебрался из Штатов в Париж в надежде укрыться от преследований полиции, в которой сам же какое-то время и работал. Мрак, безнадежность, скользкая французская ночь и душная каморка – вот лучшие друзья мистера Макферсона; страх, боль и отчаяние – вот его постоянные спутники.

СТРАННЫЙ УЮТ

Игра Post Mortem, незаслуженно обделенная зрительским вниманием, – обычный на первый взгляд квест. И так уж вышло, что за долгие годы существования жанра к нему сложилось стойкое предубеждение (отчасти подпитываемое самими авторами и разработчиками). Если совсем начистоту, жанровый квест как таковой – плохой, неправдоподобный рассказчик. В лучшем случае такому приключению удается просто привлечь внимание, в худшем все происходящее похоже на убогую телепостановку на пошлом кабельном канале. Вся логика квеста, вся его механика завязана на доверии, на псевдозагадках: несмотря на то что сердцем квеста является головоломка, такая игра должна, по сути дела, играть сама в себя. Наградой зрителю за терпение и усидчивость служат великолепные ландшафтные красоты и драматические видеоролики после особенно напряженных мозговых усилий – вот, собственно, и все. Однако же человек, проживший в Post Mortem чуть больше получаса, понимал: здесь что-то не так. Эта игра не похожа на все, что было до нее. На этих улицах нет места для уюта; комфорт путешествий и радость от решения мелких проблем остались там, в «Сибири» и «Мисте». Здесь нужно по-настоящему выживать (и в этом, на самом деле, очень мало приятного), а какого-то конкретного пути к счастливому финалу в Post Mortem нет в принципе. Тут убивают, хитрят, врут и изворачиваются. Тут нет положительных героев. Тут нет

- **ИЗДАТЕЛЬ:** DreamCatcher Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Microids
- **ДАТА ВЫХОДА:** 19 ноября 2002
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 7.1/10

той правды, ради которой хотелось бы умереть… и все же нужно попытаться отыскать хотя бы какую-нибудь. Возможно, потому, что это – единственное, что ты, Густав, умеешь делать хорошо.

БОЙСЯ МЕНЯ

Мы как-то уже говорили о том, что страх бывает разным. Пробовали ли вы читать, скажем, на ночь «Пеструю ленту» или смотреть в одиночестве «Человека-слона»? Там, в этих кадрах и на этих страницах, живет совсем другой, непривычный страх: не привычная нам боязнь иррационального, но знакомство с темными, мрачными глубинами искалеченной людской психики, которая в какой-то момент перестает мирно уживаться с техническим и моральным прогрессом… и словно включает программу отката, возвращаясь к своему изначально жуткому, первобытному состоянию. Post Mortem – из этого же ряда, пугающая (может, и не нарочно, кстати) обыденностью не насилия даже, а его восприятия. Казалось бы, что тут нового: к скучающему, почти отошедшему от дел детективу приходит картинная пиковая дама и просит помочь распутать жестокое убийство в парижском отеле. Таких историй – миллион, один Джеймс Хедли Чейз рассказал с полсотни! Но вот ведь какое дело: это очень европейский квест, и так уж вышло, что его авторы – люди начитанные, образованные, рефлексирующие. И по какой-то причине им оказалось недостаточно просто еще раз рассказать историю в стиле нуар-детектив. В крошечную, по сути, коробочку компьютерной игры они сумели поместить феноменальное повествование с Алистером Кроули, Францом Кафкой и еще почти дюжиной не последних исторических фигур в главных ролях (разумеется, под измененными именами). Розенкрейцеры, отрезанные головы, безумные интриги и еще куча всего – не что иное, как с ледяным спокойствием транслируемые на экран чуть ли не дневниковые записи. Густав Макферсон бродит по отелю (в полном соответствии с декадентской атмосферой вольный решать одну и ту же задачу множеством способов – попасть в нужный номер можно с помощью грубой силы или, скажем, с помощью верно выбранной тональности разговора с портье), допрашивает завсегдатаев паршивенькой забегаловки, играет в догонялки с трамваями и много рисует, и почему-то от всего этого в какой-то момент становится не по себе: Макферсон врет в каждом втором диалоге, количество трупов растет в угрожающей прогрессии. Каким-то странным образом даже дежурное тайное братство в этой игре не выглядит дикостью – настолько все происходящее логично в своей внутренней системе координат.

ЖИЗНЬ ЗА ГРАНЬЮ

Еще более блистательным выйдет камео Густава в классической адвенчуре от третьего лица Still Life. Главное действующее лицо игры, внучка Макферсона Виктория, расследует дело о жестоком убийце, чей modus operandi очень похож на действия преступника, которого в свое время ловил ее дед, – так что повествование ведется поочередно то от лица Виктории (наши дни), то сквозь линзы очков Густава (старая Прага начала века). И опять подкованные в истории игроки получат истинное наслаждение, наблюдая за таинственным художником с ножом в руке – разумеется, убивший пятерых проституток живописец является аллюзией на Уолтера Сикерта, известного английского импрессиониста, которого подозревают в совершении так называемых «уайтчепельских убийств» (по мнению некоторых авторитетных исследователей, именно Сикерт был тем, кого весь мир знает сейчас как Джека Потрошителя). Снова изощренное визионерство, снова виртуозная игра цитатами, снова жонглирование настроением и эмоциями, снова мрак и смерть, таящиеся в ночи… Редкие произведения искусства, претендующие на изучение страха, оперируют его сутью: не опасностью, но острым чувством опасности. Post Mortem (и Still Life, как ее полноправный преемник) – именно из таких, так что не стоит удивляться тому, как долго будет еще жить в ваших воспоминаниях помятый человек в очках и шляпе, рисующий странные картины в полуподвальной темноте. Не секрет, что больше всего пугает именно неизвестность внутри самого себя, а с этим у персонажей игр студии Microids все в полном порядке.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: психологический страх, основанный на человеческой природе.
Почему страшно: нуар, абсурд, теории заговора и тайные общества.
Для кого страшно: для любителей квестов и не только.

АНОНС

РС ИГРЫ #08'2010

АВГУСТОВСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 22 ИЮЛЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

НОВЫЙ HALF-LIFE НА E3?

Американская выставка E3 – главное событие в жизни игровой индустрии. Наши впечатления от случившегося.

А также:

– Red Faction: Armageddon
– Assassin's Creed: Brotherhood
– Deus Ex: Human Revolution
– Shogun 2: Total War
– BlazBlue: Calamity Trigger
– Age of Conan: Rise of the Godslayer
– Трансформеры: Битва за Кибертрон
– Need for Speed World
– Singularity
– Shawn White Skateboarding
– Sniper: Ghost Warrior

и многое-многое другое…

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

Стать орком 80-го уровня — это тоже карьерный рост

Карта мужского рода

- Специальные мероприятия
- Скидки на товары для геймеров, цифровую технику и не только...

www.mancard.ru

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа-Банк

(game)land

(495) 78-888-78 (для Москвы), **8-800-2000-000** (бесплатно для регионов России)

ОАО «АЛЬФА-БАНК». Генеральная лицензия Банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326. НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ.

Ritmix®
moving sound

Ritmix RF-9800

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 3 дюйма (16:9)
До 16 Гб память + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст
Диктофон, Радио, Графический планшет
До 26 часов работы
Размеры: 96 x 55 x 12 мм
Вес: 74 г

www.ritmixrussia.ru

BLADE GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

PC игры

EA

DEAD SPACE™ 2

PC игры

UBISOFT

Акелла

PRINCE OF PERSIA

ЗАБЫТЫЕ ПЕСКИ